БЛЕЙК ДЖ. ХАРРИС
автор бестселлера «Консольные войны»

OCULUS

КАК СОЗДАТЬ ЛУЧШУЮ В МИРЕ VR КОМПАНИЮ И ПОТЕРЯТЬ ВСЕ?

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ КНИГ О ВИДЕОИГРАХ ПО ВЕРСИИ FORBES

С предисловием Эрнеста Клайна, автора «Первому игроку приготовиться»

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Об успехе молодой калифорнийской компании Oculus, разрабатывающей лучшие в мире очки виртуальной реальности, в какой-то момент слышали все. Неудивительно, ведь до этого виртуальная реальность казалась всего лишь сюжетом для фантастических фильмов 80-х и вызывала скептические усмешки. Появление первых в мире VR очков с углом обзора 110 градусов, компактных и относительно недорогих, прогремело как взрыв и заставило крупнейших производителей обратить свой взгляд в сторону виртуальной реальности. Автор бестселлера «Консольные войны» Блейк Дж. Харрис ярко и интересно изложил свою версию головокружительного взлета и не менее головокружительного падения компании Oculus и ее создателя, гения-самоучки, обаятельного гика и большого поклонника Дональда Трампа. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

- Блейк Дж. Харрис
  - ○
  - ○ Эпиграф
  - ○ Пролог
  - ○ Предисловие Эрнеста Клайна[1]
  - ○ Часть 1. Виртуальная революция
    - ■ Глава 1. Мальчик, который любил модить[9]
    - ■ Глава 2. Кармак Великолепный
    - ■ Глава 3. Повесть о двух выставках
    - ■ Глава 4. Мафия Scaleform
      - ■
      - ■ Стартап № 1. Sonic Fusion
      - ■ Стартап № 1.5. Scaleform
      - ■ Стартап № 2. Gaikai
      - ■ Стартап № 3. WikiPad
      - ■ Стартап № 4. Oculus?
    - ■ Глава 5. Обед в STK
    - ■ Глава 6. Вехи, прототипы и партнерства
    - ■ Глава 7. Счастье быть свободным
    - ■ Глава 8. Судьбоносное обещание
    - ■ Глава 9. По коням!
      - ■
      - ■ Джек МакКоули
      - ■ Диллон Сео
      - ■ Epic Games
      - ■ Съемочная группа Университета Лойола

- Мэримаунт
  - Марк Болас
  - Unity
- Глава 10. Valve!
- Глава 11. Kickstarter

- Часть 2. Как построить компанию
  - Глава 12. Мнение разработчика
  - Глава 13. Представление начинается
  - Глава 14. Ненормальные
  - Глава 15. Суматоха в Гонконге
  - Глава 16. Всего лишь мальчишки
  - Глава 17. Oculus против Ouya
  - Глава 18. Хорошее, лучшее и выдающееся на CES-2013
  - Глава 19. Инерция зрения
  - Глава 20. Череда неприятностей
  - Глава 21. GDC
- Часть 3. Старые добрые времена
  - Глава 22. Не спешите и создавайте новое, или Facebook 2.0
  - Глава 23. Девять историй
    -
    - 1. Джастин Моравец
    - 2. Дэнни Ангер
    - 3. Owlchemy Labs
    - 4. CCP
    - 5. Крис Галлицци
    - 6. Cymatic Bruce
    - 7. Пол Беттнер
    - 8. Чжухён Ан
    - 9. GOROman
  - Глава 24. Будущее игровой индустрии
  - Глава 25. Эндрю Рейс
  - Глава 26. Samsung
  - Глава 27. Комната
  - Глава 28. Борьба за свою нишу
  - Глава 29. Цукербро заинтригован
  - Глава 30. Фишка «синих»
  - Глава 31. Ответная реакция
  - Глава 32. Новая норма
  - Глава 33. Добро пожаловать в HTC
  - Глава 34. Черти из табакерки
  - Глава 35. Новая норма
  - Глава 36. Повод для беспокойства

- Часть 4. Политика
  - Глава 37. Пробуждение спящих гигантов
  - Глава 38. Под замком
  - Глава 39. Проверка права доступа
  - Глава 40. Карточный домик
  - Глава 41. Ловко придумано!
  - Глава 42. Драма в Интернете
  - Глава 43. The Daily Beast
  - Глава 44. ОСЗ
  - Глава 45. Изгнание
  - Глава 46. Комедийный сериал (ZeniMax против Oculus)
  - Глава 47. Лассо правды[69] (ZeniMax против Oculus)
  - Глава 48. Казалось бы, невыполнимая задача
  - Глава 49. Наемный сотрудник номер один
  - Глава 50. Он вернулся!

- notes
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
  - 10
  - 11
  - 12
  - 13
  - 14
  - 15
  - 16
  - 17
  - 18
  - 19
  - 20
  - 21
  - 22
  - 23
  - 24
  - 25
  - 26

- ○ 27
- ○ 28
- ○ 29
- ○ 30
- ○ 31
- ○ 32
- ○ 33
- ○ 34
- ○ 35
- ○ 36
- ○ 37
- ○ 38
- ○ 39
- ○ 40
- ○ 41
- ○ 42
- ○ 43
- ○ 44
- ○ 45
- ○ 46
- ○ 47
- ○ 48
- ○ 49
- ○ 50
- ○ 51
- ○ 52
- ○ 53
- ○ 54
- ○ 55
- ○ 56
- ○ 57
- ○ 58
- ○ 59
- ○ 60
- ○ 61
- ○ 62
- ○ 63
- ○ 64
- ○ 65
- ○ 66
- ○ 67
- ○ 68
- ○ 69

Блейк Дж. Харрис
Oculus. Как создать лучшую в мире VR компанию и потерять все?

Blake J. Harris
THE HISTORY OF THE FUTURE:
Oculus, Facebook, and the Revolution That Swept Virtual Reality
Copyright © 2019 by Blake J. Harris. All rights reserved. Published by arrangement with Dey Street Books, an imprint of HarperCollins Publishers

© Липа О., перевод на русский язык, 2021
© ИП Сирота Э.Л., 2021
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Москва 2022

Эпиграф

Пегги Олсон. Вы никогда не говорите «спасибо».
Дон Дрейпер. Для этого и существуют деньги.

Сериал «Безумцы» (сезон 4, эпизод 7)

Пролог

25 марта 2014 года, во второй половине дня, генеральный директор Facebook Марк Цукерберг неожиданно приехал в офис одного стартапа в Южной Калифорнии. Расположившись в небольшой офисной кухне, он поделился кое-какими важными новостями, обсудил с сотрудниками грандиозные планы Facebook, а потом принялся разглагольствовать о нательной технологии, над созданием которой так долго бились разработчики. По его убеждению, именно ей суждено совершить грандиозный прорыв.

«Люди описывают это как что-то вроде религиозного опыта, – сказал Цукерберг, обращаясь к полусотне инженеров, предпринимателей и энтузиастов. – Они входят в виртуальный мир при помощи пары навороченных очков, но потом им, кажется, грустно возвращаться в нашу реальность».

Устройство, которым так восторгался Цукерберг, было шлемом виртуальной реальности под названием Rift, а люди, собравшиеся на кухне, работали над его созданием. Все они являлись участниками молодого и уже успевшего стать культовым стартапа под названием Oculus. Разработчики возложили на себя миссию по претворению в жизнь мечты о виртуальной реальности, пришедшей из научной фантастики. Основатель стартапа Палмер Лаки, которому на тот момент исполнился всего двадцать один год, любил повторять: «Мы должны наконец-то создать виртуальную реальность!» Для чего? Для компьютерных игр, для образования и общения. В конце концов, для каждого, кто хотел бы надеть шлем виртуальной реальности и оказаться в компьютерном мире, который становится все реалистичнее и где возможно все что угодно. Хотя до заветной цели оставался еще долгий путь, участники Oculus внезапно ощутили, что подобрались к ней ближе, чем когда-либо, – и все потому, что примерно час назад они узнали о намерении Facebook купить их маленькую компанию за три чертовых миллиарда долларов.

Всего два года назад Палмер Лаки был взломщиком аппаратного обеспечения и обретался в убитом туристическом трейлере. Всего двадцать месяцев назад трое смекалистых программистов-предпринимателей убедили его бросить то, что казалось ему работой мечты, и с их помощью продвигать Oculus. Не прошло и года, как они с большим скрипом наскребли шестнадцать миллионов долларов на финансирование первого этапа развития компании. И что теперь? Собственно говоря,

Oculus побил все рекорды скорости роста среди стартапов, подорожав до нескольких миллиардов долларов на момент продажи.

Покупка Oculus представлялась большинству сотрудников чем-то невероятным, поскольку вся эта история завертелась совершенно неожиданно. Цукерберг, к примеру, наведался в офис Oculus лишь однажды, два месяца назад, когда он пришел опробовать демонстрационный прототип под названием The Room (и, к превеликому восхищению многих работников Oculus, принес с собой пакет с едой на вынос из «Макдоналдса». «Ух ты! – думали они. – Техномагнаты почти такие же люди, как и мы!»). Тогда еще ни один человек, не вхожий в узкий круг топ-менеджеров, и не догадывался, что подготовка к покупке Oculus идет полным ходом. Если бы они что-то узнали, то, возможно, попытались бы притормозить процесс. В конце концов, ребята из Oculus, мягко говоря, не были большими поклонниками Facebook. К примеру, у главного технического директора вообще не было аккаунта в этой соцсети, в кабинете генерального директора хранилась инсталляция с логотипом Facebook на пачке сигарет, а рядовые сотрудники то и дело насмехались над сайтом, который, по их мнению, был «корявым» и «убого сделанным», «нарушал неприкосновенность частной жизни» или «банально паразитировал на пользователях».

Помимо идеологических разногласий, существовала куда более веская причина считать слияние с Facebook маловероятным. По факту, Oculus – компания-разработчик видеоигр, созданная с одной-единственной целью – предоставить геймерам возможность «погрузиться в игру». Продавать компанию производителям игровых консолей вроде Sony или Microsoft еще имело смысл, даже в продаже какому-нибудь титану Кремниевой долины наподобие Apple или Google был свой резон – они, по крайней мере, занимались разработкой «железа». Но зачем продаваться Facebook – компании, не выпустившей ни одного потребительского товара?

У Цукерберга, беседовавшего с коллективом только что приобретенной фирмы, нашелся ответ и на этот вопрос: «Я думаю, у нас есть потенциал для развития, а вы, парни, наверное, тоже задумывались о том, чтобы стать не просто очередной игровой платформой, а производителями реальных гаджетов нового поколения».

Далее Цукерберг рассказал, что, по его убеждению, каждые десять – пятнадцать лет появляется новое оборудование, которое достигает критической массы и почти полностью вытесняет своих предшественников. Еще совсем недавно, припомнил он, это

случилось со смартфонами. «К концу 2012 года, – пояснил Цукерберг, – насчитывалось около миллиарда активных пользователей смартфонов. Мне кажется, где-то между 2012 и 2013 годом смартфоны начали обгонять компьютеры: хотя у каждого из нас все еще есть ПК, смартфон постепенно становится главной сферой применения вычислительных технологий. Я полагаю, что если мы основательно возьмемся за дело [виртуальную реальность], то эта технология сможет занять место смартфона».

Чем больше говорил Цукерберг, тем больше сходства обнаруживалось в стратегических планах Facebook и Oculus. Беспокойство, связанное с тем, что после покупки Oculus ситуация может в корне измениться, улеглось, когда Цукерберг заявил: «Полагаю, что у Facebook есть положительный опыт приобретения компаний с независимым управлением, которое мы планируем предоставить и Oculus. Мы не собираемся вмешиваться в вашу корпоративную культуру… Мы только поможем вам быстрее добиться результатов в вашем деле. То, что вы делаете, – просто чудесно, и вам, парни, следует гордиться тем, что вы создали».

Когда Цукерберг предложил слушателям задавать вопросы, ему, по всей видимости, удалось рассеять все давнишние тревоги, терзавшие сотрудников Oculus.

Впрочем, одно опасение все-таки осталось, причем серьезное. Оно затрагивало довольно щекотливый и неочевидный аспект деятельности Facebook, который впоследствии проявился в полную мощь и непосредственно повлиял на судьбу Oculus. К тому же в дальнейшем о нем начали громогласно вопрошать миллионы пользователей, которых все сильнее беспокоили методы работы Facebook, причины, побуждающие компанию их использовать, а также влияние, которое они оказывают на неприкосновенность частной жизни, социальное взаимодействие и даже на либеральную демократию.

«Послушайте, Марк, – начал Крис Дайкус, первый наемный работник Oculus. – Как я понимаю, вам известно, что многие считают Facebook неэтичной компанией… так что мне любопытно, как это скажется на имидже Oculus».

Когда в помещении повисло неловкое молчание, перемежаемое недоверчивыми смешками, в голове основателя Oculus Палмера Лаки пронеслось несколько мыслей:

• Да ладно, Крис. Facebook не может вести себя неэтично. Компания, основатель которой любит куриные наггетсы из «Макдональдса», не может быть неэтичной.

• Марк верит в виртуальную реальность – и это единственное,

что сейчас важно.

• При этом он не *просто верит* в виртуальную реальность – дело в том, что он верит в нее достаточно сильно, чтобы вкладывать в нас крупные суммы.

• Тем не менее все мы знаем, что за Facebook водятся сомнительные делишки, и Дайкусу пришлось собрать в горсть все-все-все свое мужество, чтобы задать вопрос, который в прямом смысле вертится на языке у каждого из присутствующих в этой комнате.

• Крис Дайкус – живая легенда!

Впрочем, Цукерберг не придал вопросу Дайкуса особого значения, а Лаки проверил телефон и, просмотрев очередную порцию сообщений с угрозами расправы, спросил себя: на что мы подписались, связавшись с Facebook?

Однако он не стал утруждать себя размышлениями о переменах, которые ждали их впереди. Лаки решил, что сегодня, в этот памятный день, когда Facebook купил его компанию за куда большую сумму, чем он когда-либо мог представить, он поступит не так, как обычно. Сегодня изобретатель не будет пытаться заглянуть в будущее и мысленно вернется в прошлое, в те времена, когда его невероятное сумасбродное путешествие еще только начиналось, к самому истоку пути.

Предисловие Эрнеста Клайна [1]

Я появился на свет в марте 1972 года. Это было лучшее время, чтобы родиться гиком, ибо гики наследуют землю.

Не думаю, что я в полной мере осознавал себя гиком до мая 1977 года, когда вышел на экран первый фильм из цикла «Звездные войны». Мне тогда было пять лет, и когда я посмотрел его в первый раз, то чуть не сошел с ума. Неожиданно для самого себя я оказался не в состоянии говорить и думать о чем-либо еще, помимо «Звездных войн». Вот тогда я впервые «гикнулся»: «Звездные войны» стали первым и уж точно не последним предметом моего помешательства.

Через год мне подарили на Рождество игровую приставку Atari 2600, и у меня появилось еще одно страстное увлечение. Картриджи Atari, хранившиеся в старой обувной коробке за телевизором, представлялись мне чем-то большим, чем просто играми, – они были *компьютерными симуляторами,* которые позволяли ощутить себя за рулем танка или за штурвалом космического корабля, летящего через пояс астероидов. Одна из таких игр под названием Adventure даже предусматривала возможность обзавестись аватаром в виртуальном мире, где можно было бродить по лабиринтам, собирать различные артефакты, убивать драконов, штурмовать замки и искать клады. Само собой, мой аватар тогда представлял из себя всего лишь плоскую картинку, а виртуальный мир на телеэкране создавался средствами двухмерной компьютерной графики с низким разрешением. Но в моих глазах королевство, сотворенное компьютером, выглядело вполне достоверным, а во время игры я как будто переносился в иную реальность, даже не выходя из гостиной.

Тогда я еще не понимал, что только что вступил в ряды первого поколения человеческих существ, получивших возможность играть в видеоигры на дому. Еще через несколько лет мне подарили на день рождения TRS-80 Color Computer, и я также присоединился к первому поколению владельцев ПК. Примерно в то же время наша семья приобрела первый видеомагнитофон – еще одно изобретение, ставшее доступным для широких масс, которое в корне изменило мою жизнь.

Через несколько лет, будучи школьником, я открыл для себя еще один прототип виртуальной реальности, начав вместе с друзьями играть в ролевые игры в жанре фэнтези (наподобие Dungeons and Dragons[2]). Эти игры помогали воссоздавать иные миры посредством самого мощного компьютера в мире –

человеческого мозга. Вооружившись бумагой, карандашами, парой-тройкой пособий и несколькими многогранными кубиками, можно было создать совершенно новую реальность, которая существовала исключительно в коллективном воображении игроков. Dungeons and Dragons познакомили меня с виртуальной реальностью в ее исходной форме (что, однако, не мешало ей завладевать всем моим вниманием) задолго до того, как появились компьютеры, способные создавать виртуальные миры.

Мне не доводилось опробовать «настоящую» виртуальную реальность до начала 1990-х годов, когда я впервые посетил Gen Con – один из крупнейших геймерских конвентов в мире. Я простоял в очереди более часа, чтобы сыграть в Dactyl Nightmare – игру нового типа на автомате-стойке Virtuality 1000CS. Громоздкий VR-шлем, неповоротливый контроллер и ступенчатая полигональная графика с низким разрешением не слишком убедительно моделировали реальность. Тем не менее я до сих пор вспоминаю, до какой степени меня потряс тот короткий визит в виртуальную реальность, открывший огромный потенциал VR-технологий. Даже столь примитивная ранняя версия шлема виртуальной реальности служила проводником в новый мир – цифровую реальность, в которой можно было взаимодействовать с другими людьми в облике игровых аватаров. Это было что-то потрясающее! Я был уверен, что, когда шлемы уменьшатся в размерах, а компьютерная графика станет более совершенной, виртуальная реальность перевернет мир. Она создаст совершенно новую версию действительности – в этом не было никаких сомнений.

В 1992 году вышел в прокат фильм «Газонокосильщик». За ним последовали многочисленные циклы продолжений от HBO и Cinemax, которым, казалось, не было конца. Сюжет поражал нелепостью, но изображение будущих возможностей виртуальной реальности в фильме еще сильнее распаляло грандиозные ожидания в отношении дальнейшей эволюции VR-технологий. Аналогичным образом на меня подействовал роман Нила Стивенсона «Лавина», изданный в том же году. Меня глубоко впечатлила нарисованная Стивенсоном картина абсолютного торжества виртуального мира – Метавселенной, в которую могли попасть миллионы реальных людей из разных стран мира при помощи пары VR-очков. Сюжет «Лавины» вращался вокруг идеи киберпространства, которую подал Уильям Гибсон в своем романе «Нейромант» 1984 года, только у Стивенсона мощь VR-технологий простиралась еще дальше. Со скрупулезностью программиста писатель разъяснил нам, как может функционировать глобальная сеть виртуальной реальности,

подобная Метавселенной. Он описал архитектуру и эволюцию такой сети наряду с ее культурой, законами и экологией. Книга также намекала на возможные последствия в социально-экономической сфере, вызванные привычкой жить двойной жизнью – в реальном и виртуальном мирах одновременно.

Прочитав «Лавину», я все время возвращался к мыслям о нашем виртуальном будущем. Кроме того, под влиянием книги я был убежден, что VR-технология с полным эффектом присутствия, изображенная в романе, возможно, всего через несколько лет станет реальностью.

Однако мои ожидания не оправдались. Если не считать некоторого числа фальстартов и провальных прототипов, виртуальная реальность продолжала томиться в забвении на свалке прочих нереализованных замыслов вне зоны коллективного доступа, а последнее десятилетие XX века ознаменовалось торжеством другой революционной технологии – Интернета.

В 1995 году мне удалось получить первую работу в компьютерной сфере. Я устроился специалистом службы технической поддержки в компанию CompuServe[3] (Колумбус, штат Огайо). Изо дня в день я объяснял людям, как выходить в Интернет и пользоваться новоявленной Всемирной паутиной. Следующие пять лет я наблюдал, как Интернет из малоизвестной разработки стремительно превращался в сервис массового охвата, к которому по любому вопросу ежедневно обращаются миллионы людей. Я и глазом не успел моргнуть, как Интернет изменил практически все аспекты жизни нашей цивилизации. Он стер границы, дав начало новому цифровому государству, гражданами которого стали все жители планеты, отныне постоянно связанные друг с другом в любой момент времени.

Видеоигры и компьютерная графика в то время также продолжали развиваться и совершенствоваться с поразительной скоростью. В 1997 году была выпущена первая массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра – Ultima Online. Вслед за ней вскоре начали появляться новые игры в жанре MMORPG[4] – Everquest и World of Warcraft. В онлайн-играх такого рода фигурировали первые устойчивые модели виртуальной реальности, населенной сотнями реальных людей, попадавших туда из разных стран мира. Посредством игровых аватаров игроки начинали вести вторую жизнь, даже если цифровой мир, в котором они обитали, был виден только через двухмерное окошко компьютерного монитора. В глазах множества людей даже эта сырая форма виртуальной реальности уже выглядела привлекательнее настоящего мира.

Я помню, как в некоторых колл-центрах и IT-компаниях, где я тогда работал, часто доводилось наблюдать, как многие из моих коллег каждый день приносили с собой в офис ноутбуки, чтобы поиграть в World of Warcraft[5] в своих каморках, параллельно отвечая на звонки в службу технической поддержки. Я удивился еще больше, когда узнал, что пользователи MMORPG начали продавать на eBay мечи, доспехи и другие виртуальные артефакты за *реальные* деньги. Вещи, которых в действительности не существовало, представляли собой всего лишь последовательности единиц и нулей на игровом сервере, который мог находиться бог знает где. Тем не менее виртуальные артефакты имели ценность и в реальном мире, потому что реальные люди тратили реальное время на пребывание внутри игровой виртуальной реальности, и все происходившее в игре казалось им чем-то важным. Если с помощью волшебного меча легче громить виртуальных врагов или произвести впечатление на виртуальных друзей, люди готовы платить за него реальные деньги. Впервые в истории неожиданно появилась возможность зарабатывать на жизнь в реальном мире, покупая и продавая товары в виртуальном.

Я помню, как умилялся, наблюдая за людьми, у которых складывались настоящие отношения внутри игры. Люди знакомились, находили друзей, влюблялись – и при этом могли находиться на разных материках. У многих игроков эмоциональные связи, сформированные в виртуальном мире, оказывались такими же прочными, как и отношения с реальными друзьями, а иногда становились еще крепче, потому что при взаимодействии посредством аватаров человек самостоятельно решал, в каком облике предстать перед окружающими.

Я понял, что становлюсь свидетелем зарождения принципиально новой модели отношений, не имеющей аналогов в истории.

Но, хотя игры в жанре MMORPG воплотили в жизнь первые виртуальные миры, надежды, которые изначально подавали VR-технологии, так и не оправдались и уже казались несбыточными. В начале XXI века виртуальная реальность как будто вернулась в мир научной фантастики. В фильмах вроде «Экзистенции» и «Матрицы» виртуальная реальность подавалась в довольно зловещем ключе. В первом режиссер Дэвид Кроненберг помещает VR-технологию в центр сюжетной параболы боди-хоррора, а в «Матрице» виртуальная реальность превращается в «темницу разума», поставленную на поток. Как говорил Морфеус, Матрица – это «целый мирок, надвинутый на глаза, чтобы спрятать правду».

Мне нравились эти фильмы, но я был убежден, что будущее виртуальной реальности будет иным, если такие технологии вообще когда-либо появятся. Когда я серфил в Интернете, у меня уже возникало такое чувство, будто я вхожу в какую-то иную реальность, в которой перемешалась вся мировая поп-культура. Мне казалось очевидным, что Интернет в конечном счете выйдет за пределы двумерных рамок и превратится в перманентно расширяющуюся вселенную, заполненную планетами вместо веб-сайтов. Вместо веб-страницы, посвященной «Властелину колец», в виртуальном интернете, который мне нарисовало воображение, появится целая планета толкиеновского фэнтези – виртуальная реконструкция мира Средиземья, на который можно взглянуть своими глазами. С таким же успехом можно вскочить в телепорт и отправиться на любую планету из «Звездных войн», «Стартрека» или какого угодно другого фантастического мира, созданного человеческим воображением. Вот она, мечта каждого гика! Абсолютная реальность видеоигры. Виртуальная утопия, внутри которой можно отправиться куда угодно, делать все что угодно и быть кем угодно. Я даже придумал для нее идеальное название – «ОАЗИС».

Когда я начал размышлять о том, какой человек мог бы создать эту виртуальную утопию, я сразу же подумал о Ричарде Гэрриоте, эксцентричном разработчике видеоигр, создавшем всю серию игр Ultima, включая Ultima Online. За ним водилась привычка заявляться на пресс-конференции и конвенты в костюме своего игрового аватара по имени Lord British. Также он прославился тем, что содержал в своем особняке в городе Остин, штат Техас, навороченный музей спецэффектов в виде дома с привидениями. По слухам, дом-музей был полон потайных комнат и секретных ходов. Своим невероятным характером он напоминал мне сказочного персонажа Вилли Вонку, и, когда я провел такую параллель, меня осенило: а если бы Вилли Вонка[6] был геймдизайнером, а не кондитером? А что бы вышло, если бы он провел свой конкурс на золотой билет в рамках величайшей видеоигры своего авторства, а именно внутри обширной виртуальной реальности, вытеснившей Интернет?

Когда меня посетила эта мысль, я понял, что наклевывается что-то интересное. Казалось, что это отличная прелюдия к киносценарию или даже роману, которая постепенно обрастала деталями. Мне вспомнилось, что, когда я играл в Adventure на моей приставке Atari 2600, мне удалось отыскать внутри игры секретную комнату, в которой ее создатель Уоррен Робинетт спрятал свое имя. Это была первая пасхалка[7], помещенная в видеоигру, а момент, когда я на нее наткнулся, стал одним из

самых волнующих воспоминаний моего детства. Я задался вопросом: что будет, если мой «вонкообразный» игровой дизайнер спрячет свою пасхалку где-то в своей виртуальной вселенной и завещает провести состязание по ее поискам после своей смерти? Игрок, который первым обнаружит пасхалку, получит в награду все его состояние и станет полновластным хозяином его игровой компании и всего виртуального королевства.

Развивая мысль, я углубился в размышления о том, какие задачи и испытания мог бы придумать созданный мною герой – эксцентричный разработчик игр Джеймс Холлидей, – чтобы найти достойного наследника. И тут меня озарила очередная идея: многочисленные загадки, головоломки и подсказки, подводящие к тайнику с пасхалкой, могли быть связаны с разнообразными поп-культурными пристрастиями покойного миллиардера – любимыми книгами, фильмами, видеоиграми, мультфильмами и телешоу времен его юности. Мне понравилась эта мысль, поскольку я понимал, что могу наделить Холлидея моим собственным культурным опытом. В таком случае я увековечу все, что мне дорого, вплетя в сюжет отсылки к любимым произведениям.

Внезапно мой мозг затопили идеи головоломок по мотивам поп-культуры; я исписывал блокнот за блокнотом, наскоро набрасывая заметки, из которых впоследствии вырос мой первый роман «Первому игроку приготовиться». Я работал над ним почти восемь лет в свободное время, по вечерам и в выходные, по-прежнему продолжая трудиться в службе технической поддержки. Иногда меня охватывало отчаяние, и я откладывал работу над романом на несколько месяцев, чтобы написать какой-нибудь сценарий. Но я никогда не отступался от «Первого игрока». Я твердо решил закончить книгу, хотя был не вполне уверен, будет ли мой роман когда-либо издан.

В конце концов я завершил черновую версию «Первого игрока» в самом конце 2009 года. Через несколько месяцев, в апреле 2010 года, мой агент выставил книгу на аукцион. Я был изрядно шокирован, когда американские издатели устроили войну заявок за право опубликовать роман, в которой одержало победу издательство Random House.

На следующий день война заявок разразилась уже в Голливуде – на этот раз предметом торга стали права на экранизацию. В конечном счете их купила кинокомпания Warner Bros., а я получил заказ на сценарий. Всего за сорок часов в моей жизни произошли радикальные перемены, но их истинные масштабы я осознал только через год, когда книга наконец была

издана.

11 августа 2011 года «Первый игрок» поступил в продажу и сразу же стал международным бестселлером. На тот момент я еще не знал, что книга вскоре попадет в руки гениального молодого изобретателя – Палмера Лаки, уже разрабатывавшего VR-шлем, благодаря которому виртуальная реальность наконец-то станет доступна массам.

Я и сейчас поражаюсь, насколько быстро все произошло. В 2009 году, в то самое время, когда я заканчивал «Первого игрока», Палмер собирал прототип своего первого VR-шлема, который он назвал PR1. Ему было всего семнадцать, и он собрал свой прототип в родительском гараже.

Оглядываясь на то время, я понимаю, что нас с Палмером вела общая цель. Я писал научно-фантастический роман о виртуальной реальности, потому что меня очаровывал сам замысел, и я хотел пофантазировать, высказав свои догадки о ее возможном потенциале и неограниченном применении. Где же эта технология, которую мне обещали десятилетиями? И как виртуальная реальность будет выглядеть на практике, если ей суждено когда-либо воплотиться в жизнь?

Разница между нами заключалась в том, что Палмер не только мечтал о том, как виртуальная реальность изменит мир, а уже принялся разрабатывать технологию, которая могла бы осуществить это на практике. Само собой, когда вышел «Первый игрок», многие стали рекомендовать книгу Палмеру, так как ее сюжет был созвучен его интересам. Прочитав ее наконец, он сказал, что описание возможностей виртуальной реальности романа настолько его вдохновило, что он тут же принялся рекомендовать книгу каждому, кто поступал на работу в недавно созданную им компанию – Oculus VR. (Она была основана в июле 2012 года, менее чем через месяц после издания «Первого игрока» в мягкой обложке.)

Среди прочих в новую компанию Палмера пришел и легендарный Джон Кармак, один из авторов игры Doom, ставшей очередным гигантским скачком на пути к виртуальной реальности. Кроме того, Кармак послужил одним из прототипов Джеймса Холлидея. (Модель отношений Холлидея с его партнером Огденом Морроу повторяет историю партнерства Кармака с Джоном Ромеро[8] и двух техногигантов старшего поколения – Джобса и Возняка.) Во всем этом мне виделся какой-то невероятный сюр. Судите сами: при написании романа я вдохновлялся личностью разработчика игр, а он решил заняться VR-технологиями, вдохновившись этим самым романом. Получается, я ухитрился повлиять на одного из геймдизайнеров,

чьи разработки оказали влияние на меня самого. Каждый автор научной фантастики мечтает о чем-то таком.

В начале 2013 года Палмер написал мне на электронную почту, чтобы сказать, каким мощным источником вдохновения послужил мой роман для всех сотрудников Oculus. Также он рассказал мне, что один из конференц-залов получил название «ОАЗИС» в честь виртуальной вселенной из моей книги. Кроме того, он сообщил, что каждый новый сотрудник Oculus при приеме на работу получал в подарок экземпляр «Первого игрока» в мягкой обложке. Я все еще пытался мысленно разложить все это по полочкам, как вдруг Палмер предложил устроить автограф-сессию в их офисах и заодно опробовать в действии одну из их разработок. Но я не сразу согласился.

Для подстраховки я перенес действие романа на тридцать лет вперед – в 2045 год. Но когда Палмер и Брендан Ирибе впервые продемонстрировали мне прототип Oculus Rift в своих крошечных офисах в Ирвайне, мне тут же стало ясно, что виртуальная реальность появится намного быстрее, чем я предсказывал. В сущности, она уже здесь. Я наблюдал, как фантастика моего авторства стала научным фактом прямо у меня на глазах – в буквальном смысле слова.

Итак*, будущее наступило,* – пронеслось, помнится, у меня в голове, когда Палмер показывал мне прототип контроллера, соединенный клейкой лентой. – *И мы уже в нем живем.*

Далее вас ждет захватывающий рассказ о том, как мы подобрались к переломному моменту истории. Технологии стали применяться для изменения самой сущности нашего бытия – они научились создавать новую реальность для наших органов чувств и для нас самих.

В истории человечества наступил новый этап – мы начинаем воплощать в жизнь свои мечты.

Часть 1. Виртуальная революция

Глава 1. Мальчик, который любил модить [9]

10 АПРЕЛЯ 2012 ГОДА

В отличие от многих историй успеха, характерных для компаний Кремниевой долины, история Oculus началась не в гараже, комнате общежития или крошечной экспериментальной лаборатории. По странному стечению обстоятельств все началось в трейлере, что гораздо лучше соответствовало скромному происхождению и прагматичной эксцентричности основателя компании.

Этот обшарпанный трейлер длиной чуть менее шести метров, который частенько сотрясался от грохотавшего внутри пауэр-метала, в один из солнечных апрельских дней был припаркован у скромного многоквартирного дома в Лонг-Бич, штат Калифорния. На нижнем этаже дома жила семья Лаки – торговец машинами Дональд со своей женой, домохозяйкой Джули, – а в трейлере поселился их девятнадцатилетний сын Палмер. Юноша жил там уже почти два года, и, судя по тому, как в последнее время шли его дела, ему суждено было провести в трейлере еще много-много лет.

Внешне жилище Палмера Лаки ничем не отличалось от других трейлеров: тонированные окна, корпус из стеклопластика и гофрированная обшивка, когда-то бывшая белой, а теперь выцветшая до бежевого оттенка. Но внутри трейлер был полностью переделан под нужды своего хозяина. Первым делом он избавился от санузла, заключив, что тот занимает слишком много места. Необязательно иметь собственную уборную, чтобы пользоваться сантехническими удобствами – в распоряжении Палмера был великолепный санузел в родительском доме. Если же он оказывался занят (что нередко случалось из-за трех младших сестер Палмера), можно было дойти до общественной уборной возле прачечной в трех кварталах от дома. Так что в личном санузле Палмер не нуждался. Вслед за ним Лаки-младший избавился и от кухни. Ему не требовалось отдельное место для готовки: в основном он питался замороженными буррито и тем, что мог позволить себе из фастфуда Jack in the Box, расположенного на той же улице. И в самом деле, Лаки так часто мотался на велосипеде в эту закусочную, что управляющий выдал ему особую карту лояльности, которая предоставляла

скидку 10% при заказе еды. (Карта и вправду была настолько особенной, что Лаки подчас хвастался друзьям: «Скидки по ней суммируются с другими акциями!».) Званых обедов он в ближайшее время устраивать не собирался, так что кухня была ликвидирована.

Проходя мимо трейлера Лаки, соседи неизменно ощущали прилив грусти с оттенком разочарования: «Как же так?» Что случилось с этим парнишкой, подававшим большие надежды? Одаренный и энергичный мальчишка, получивший домашнее образование, уже в пятнадцать лет начал осваивать программу колледжа. Последнее, что они о нем слышали, – он поступил в Университет штата Калифорния в Лонг-Бич на факультет журналистики. Неужели это он теперь живет в трейлере? Тем не менее это был именно он – забаррикадировавшийся в своей берлоге и занимавшийся бог знает чем в этот солнечный полдень четверга. Впрочем, во все остальные дни он также с утра до вечера изображал из себя памятник собственному нереализованному потенциалу.

Но какой бы безысходной ни казалась ситуация, в глаза бросалась одна существенная деталь: Палмеру Лаки *нравилось* жить в трейлере. По его мнению, это чем-то напоминало жизнь в космическом корабле. Такое отношение, вероятно, было отчасти навеяно его увлечением научной фантастикой и личностью Тони Старка[10]. Дело в том, что этот персонаж не принимает окружающий мир как данность, а страстно и дерзко пытается изменить мир к лучшему. Вот поэтому Лаки так гордился тем, что переделал трейлер во временную лабораторию, избавившись от всего лишнего.

Преображение трейлера началось с широкой прямоугольной ниши в передней части, где Лаки разместил компьютер с шестью мониторами. Ниша простиралась до задней стенки, где вместо демонтированного санузла расположился двойной матрас, расстеленный на нескольких ящиках с деталями. Среди всего этого Лаки и проводил свои эксперименты с компьютерным оборудованием. Все пространство трейлера заполонили невероятные нагромождения различных механизмов, гаджетов и инструментов – от приборных щитов и паяльников до линзового оборудования и блоков питания. Также повсюду были разбросаны странные предметы, из-за которых, собственно, в трейлере возник этот ужасный беспорядок. Это были прототипы нового продукта, не имеющего аналогов в мире, по форме напоминавшие некие фантастические шлемы. Так или иначе, помещение смахивало на передвижную лабораторию Уолтера Уайта в сериале «Во все тяжкие»[11]. Однако Палмер Лаки вовсе не собирался варить

метамфетамин – его трейлер был приспособлен под сборку шлемов виртуальной реальности.

Лаки увлекся виртуальной реальностью три года назад, когда ему было шестнадцать лет. В то время идея разработки VR-шлема в глазах инженера выглядела примерно так же, как идея поиска святого Грааля в глазах археолога. Сколь-нибудь серьезные изыскания в сфере виртуальной реальности считались заведомо пропащим делом. Однако, в отличие от мифического Грааля, виртуальная реальность *действительно* существовала, причем довольно давно.

В 1955 году кинооператор Мортон Хейлиг опубликовал исследование под названием «Кино будущего», в котором было описано устройство, способное воздействовать сразу на все органы чувств. Через семь лет он сконструировал прототип устройства, описанного в этой работе: хитроумное приспособление, похожее на игровой автомат со стереоскопическим 3D-экраном, стереоколонками, генераторами запаха и вибрирующим креслом для усиления эффекта присутствия. Хейлиг окрестил свое изобретение «Сенсорамой» и снял для него пять фильмов, выступил также в роли продюсера и монтажера.

В 1965 году Айвен Сазерленд, доцент кафедры электротехники Гарвардского университета, издал работу под названием «Абсолютный дисплей». В ней Сазерленд описал возможность использования компьютерного оборудования для создания виртуального мира, визуализируемого в реальном времени, в котором пользователи могли бы взаимодействовать с объектами реалистичным способом. «При наличии подходящего программного обеспечения, – пояснил Сазерленд, – такой дисплей может в прямом смысле слова стать Страной чудес, по которой бродила Алиса».

Через три года Сазерленд при помощи студента по имени Боб Спроул сконструировал устройство, которое считается первой VR-системой с головным дисплеем HMD (Head-Mounted) – Sword of Damocles («Дамоклов меч»). В отличие от «Сенсорамы», он фактически отслеживал движения головы пользователя (и переносил пользователей не в фильм, а внутрь целого мира, сгенерированного компьютером). Однако изобретение Сазерленда обладало одним существенным недостатком: шлем оказался таким тяжелым, что его приходилось подвешивать на потолок, – отсюда и название – «Дамоклов меч».

Ввиду заоблачных трат и явно недостаточного интереса со стороны потребителей данное направление исследований, бросившее вызов устоявшимся представлениям о реальности, по

большому счету не выходило за пределы лабораторий в течение следующих двадцати лет. Ситуация изменилась в конце восьмидесятых благодаря пионеру виртуальной реальности Джарону Ланье: его компания VPL Research первой выпустила в продажу очки виртуальной реальности. Флагманский продукт компании – VR-шлем EyePhone 1 – был непомерно дорогим ($9400), а для работы агрегата требовалась рабочая станция стоимостью в миллионы долларов. Несмотря на это, футуристический облик продуктов VPL и растущая слава Ланье (который, кстати, и придумал термин «виртуальная реальность») способствовали массовому увлечению этой технологией[12]. В то время как у потребителей разгорался интерес к новинке, ажиотаж вокруг нее, который активно подогревала компания Fake Space Labs, поднялся и в исследовательской среде. Основанная в 1991 году, компания разрабатывала техническое и программное обеспечение для важнейших научно-исследовательских и государственных программ.

Казалось, шумиха вокруг виртуальной реальности стремительно нарастала с каждым годом. В середине 1990-х годов эта технология была у всех на устах. Хотя это больше походило на принятое всеми негласное решение о том, что виртуальная реальность *должна стать* модной. Однако после десяти лет бесконечных афер (наподобие Virtual Boy[13] от Nintendo) и провалов (как в случае с компанией Virtuality, которая выпустила серию игровых автоматов с функцией виртуальной реальности и разорилась) от бума виртуальной реальности не осталось ничего, кроме назидательных историй. Когда эпоха девяностых подошла к концу, VR-технологии стали темой для баек из разряда «чего только не придумают», разделив участь реактивных ранцев и летающих автомобилей.

Учитывая сложную судьбу виртуальной реальности, может показаться странным, что талантливый инженер-самоучка Палмер Лаки вообще заинтересовался этой темой, имевшей довольно сомнительную репутацию. Тем не менее благодаря своему редкому хобби Лаки приобрел уникальный набор знаний и навыков, чтобы попытаться реанимировать технологию, которую все считали бесперспективной. Он занимался портабилизацией – переделывал игровые консоли в портативные игровые устройства, а также основал интернет-сообщество для популяризации своего увлечения.

В июне 2009 года Лаки под сетевым ником PalmerTech вместе с двумя сетевыми приятелями – ShockSlayer и Bacteria – основал сообщество ModRetro. Все трое считали, что форумы BenHeck, которые модерировал главная звезда мод-сообщества Бенджамин

Хекендорн и на которых они общались, начали загнивать. В связи с этим троица создала собственный форум ModRetro, задуманный как более молодежное и активное сообщество. По их замыслу новый форум должен был стать площадкой для общения между самыми крутыми портабилизаторами из разных стран мира, переделывающими старые консоли вроде NES в полнофункциональные портативные устройства. По крайней мере, такую цель они озвучивали. По ходу дела отношения между основателями из сугубо прагматичных переросли в настоящую дружбу на всю жизнь – и благодаря чату на форуме это произошло довольно быстро. Также в скором времени Лаки понял, что сама идея принципиального отличия «друзей в реале» от «друзей из интернета» попросту нелепа.

Как и всякая близкая дружба, отношения, завязавшиеся на форуме ModRetro, были проникнуты духом игрового соперничества. Соревновательный дух не только вносил оживление в чат, но и побуждал форумчан стремиться к совершенствованию и добиваться максимального быстродействия и компактности устройств при наименьших затратах. Некоторые участники сообщества ради достижения цели использовали любое оборудование, которое только могли разыскать. Именно это и привело Лаки на eBay, куда он направился в поисках гарнитур виртуальной реальности.

Сделав несколько первых покупок, повозившись с ними и изучив азы VR-технологии, Палмер пришел к одному важному осознанию.

При всей любви Лаки к портабилизации консолей вроде Nintendo 64, он понимал, что это не поможет ему изменить мир. А вот виртуальная реальность теоретически была способна на это. К примеру, он читал о некоем устройстве под названием Bravemind – системе экспозиционной терапии с функцией виртуальной реальности, которая могла применяться в качестве вспомогательного средства при лечении ПТСР (посттравматического стрессового расстройства). В отличие от более ранних схем лечения, вынуждающих пациентов мысленно возвращаться к травмировавшим их обстоятельствам, система Bravemind позволяла психотерапевтам воспроизвести ситуацию в виртуальной реальности (будь то улица в афганском городе или дорога в иракской пустыне), а затем провести пациента через симулятор в безопасных и контролируемых условиях.

В сущности, единственное ограничение безграничных возможностей виртуальной реальности сводилось к вычислительным ресурсам. Компьютеры становились все быстрее, в результате чего улучшалось качество компьютерной графики, а

виртуальные миры становились все реалистичнее. Если такой мир окажется достаточно убедительным, а у пользователей возникнет ощущение реального присутствия, то виртуальная реальность сможет достичь любой цели. К примеру, она может открыть нам новые способы взаимодействия, обучения… Тут Лаки пришлось себя одернуть. Нужно внимательно следить за собой, чтобы не погрязнуть в подобных фантазиях. Тем не менее окончательный вывод был таков: при наличии технологии, которая позволит каждому находиться в любом месте в любое время, для нас не будет ничего невозможного.

Лаки ощутил невиданный прилив вдохновения. Когда Палмер возился в своем трейлере, врубив пауэр-метал, ему вспомнились слова передового разработчика игрового ПО Джона Кармака о виртуальной реальности. «Это наш моральный долг», – заявил Кармак, расхваливая на все лады возможности VR-технологий, которые будто бы позволят каждому испытывать какие угодно ощущения независимо от своего социально-экономического положения.

Желая опробовать невероятные возможности виртуальной реальности в действии и дать им развернуться во всю мощь, Лаки перво-наперво вступил в интернет-сообщество Meant to be Seen 3D (MTBS3D). Этот форум, посвященный стереоскопическим трехмерным играм, не в полной мере удовлетворял его интерес к виртуальной реальности. Но в 2009 году, когда число VR-энтузиастов во всем мире не превышало нескольких сотен, выбирать не приходилось. MTBS3D не мог похвастаться такой же сплоченностью, как на ModRetro, но Лаки пришел туда не за этим. Он искал более продвинутую тусовку с интересом к компьютерной графике, и, как выяснилось, на MTBS3D обретались именно такие люди.

В течение следующих трех лет Лаки сконструировал более пятидесяти прототипов. Открытый диалог с единомышленниками и взаимная поддержка на MTBS3D сыграли решающую роль в его профессиональном развитии. Пытаясь узнать, какие ошибки были допущены другими разработчиками, он между делом собрал самую большую в мире частную коллекцию головных дисплеев. Поскольку HMD казались слишком непонятными и малопривлекательными, они явно не входили в число товаров, которые рекламируют во всплывающих окнах eBay и Amazon. Лаки с маниакальной одержимостью просматривал эти сайты, но гиковские сокровища чаще попадались на распродажах казенного имущества и подержанного медицинского оборудования. К примеру, один из лучших трофеев того времени был приобретен в госпитале Департамента по делам ветеранов в Канзасе. Госпиталь

избавлялся от старого хлама, и Лаки посчастливилось заполучить крупную партию шлемов марки Vizionics, разработанных для выполнения эндоскопических операций.

Лаки обладал непревзойденной способностью добывать раритеты, однако для хобби это было слишком дорогое удовольствие. Устройства обходились в несколько сотен долларов, запчасти для их ремонта стоили еще дороже. Если прибавить к этому расходы на собственные разработки и эксперименты, за такое увлечение Палмеру приходилось ежемесячно выкладывать четырехзначные суммы.

Лаки добывал деньги для своего хобби, подрабатывая в центре парусного спорта в Лонг-Бич – подметал дворы, мыл лодки, ремонтировал дизельные двигатели. Платили ему немного, зато он всегда мог рассчитывать на стабильный заработок. Остальные источники дохода – выгул собак или ремонт разбитых телефонов – подворачивались лишь от случая к случаю. Потому он всегда был начеку и мгновенно реагировал, когда на eBay всплывали артефакты вроде Fakespace Boom 3C[14].

Boom 3C оказался очень необычным нашлемником. Сверхмощный нашлемный дисплей был таким тяжелым, что его подвешивали на механическую руку, достигавшую пары метров в длину, которая двигалась вместе с пользователем и автоматически отслеживала его движения. В целом устройство походило скорее на громоздкий тренажер, чем на гаджет. Тем не менее в 1990-е годы Boom 3C был одним из лучших приспособлений для глубокого погружения в виртуальную реальность. По этой причине он стоил более двадцати пяти тысяч долларов, так что когда Лаки удалось урвать шлем на eBay менее чем за сотню, ему даже было немного не по себе.

Неудивительно, что продавец оказался столь сговорчив: «выгодное приобретение» нуждалось в капитальном ремонте. Лаки нужно было с кем-нибудь посоветоваться, и он разыскал адрес электронной почты человека, который знал о Boom 3C больше, чем кто-либо в мире. Его выбор пал на Марка Боласа, учредителя Fakespace. На тот момент Болас руководил опытной лабораторией и преподавал в Университете Южной Калифорнии, расположенном неподалеку.

«Здравствуйте! – написал Лаки в электронном письме Боласу в июне 2011 года. – Я большой фанат ваших проектов. Меня очень увлекают идеи виртуальной и дополненной реальности, и я высоко ценю ваш вклад в развитие отрасли. Я давно мечтаю немного пообщаться с вами; хотелось бы обсудить пару вопросов».

В списке «вопросов», само собой, значились генератор цвета

для Boom 3C, а также недавняя научная работа, соавтором которой выступил Болас. В исследовании, опубликованном в 2011 году под заглавием «Разработка дизайна нашлемного дисплея на основе смартфона», рассматривалась возможность использования двух дисплеев от iPhone4 (по каждому на глаз) для работы головного дисплея, который должен был получиться максимально доступным по цене. Лаки нравилось решение, предложенное Боласом и коллегами, однако он считал, что может предложить кое-что лучше – устройство, для которого будет достаточно одного телефона. «У меня есть кое-какие идеи, которые можно легко и без лишних трат реализовать на практике», – уверял Лаки – и в доказательство описал сконструированный им прототип, в точности воплощавший его замысел.

Хотя было неловко предлагать помощь одному из немногих специалистов по виртуальной реальности, но Лаки надеялся, что Болас из тех, кто может оценить его смекалку по достоинству. Особые надежды он возлагал на отчаянную просьбу, помещенную в конец письма: «Я хотел бы найти низкооплачиваемую или вовсе бесплатную стажировку, чтобы набраться опыта, – писал Лаки. – Если вы сможете как-нибудь помочь мне или подсказать, куда обратиться, я был бы вам чрезвычайно признателен».

Лаки понимал, что шансов мало, но, решив связаться с Боласом, он был почти уверен, что другого варианта просто нет. Поскольку виртуальная реальность представляла собой крайне узкую специализацию, вакансий в этой сфере было мало, и Лаки предстояло конкурировать с куда более опытными соискателями, у которых по всем стенам развешаны дипломы престижных колледжей. Сам же он всего лишь студент, который ездит из пригорода в Университет штата Калифорния в Лонг-Бич, а из официальных документов об образовании у него только свидетельства о паре-тройке прослушанных курсов в муниципальном колледже Хантингтон-Бич. Разве он может конкурировать с другими? Да его даже на порог на пустят! Лаки не знал, как повернется дело, но искренне верил, что в его необычном увлечении ему нет равных во всем мире. Нужно было только дождаться удобного случая и найти кого-то, кто был готов закрыть глаза на его возраст и резюме. И Болас его не подвел.

«Я занимаюсь виртуальной реальностью двадцать пять лет, – позже сообщит Болас в ходе интервью газете The Orange County Register. – А он знал историю всех моих разработок не хуже меня самого».

В июле 2011 года Болас предложил Лаки должность техника-лаборанта в Лаборатории дополненной реальности в Институте креативных технологий при Университете Южной Калифорнии.

Самое большее, на что мог надеяться Лаки, – частичная занятость с двумя рабочими днями в неделю. Кроме множества рутинных занятий вроде подготовки отчетов и уборки, ему предстояло помогать студентам с курсовыми проектами – короткометражными VR-фильмами – и разгребать «железо», которое громоздилось в лаборатории годами. Работа была не ахти, но Лаки оказался более чем доволен. Ведь он просто хотел получить доступ к лаборатории и возможность взаимодействовать с людьми, разделявшими его специфические интересы. Само собой, всю черную работу окупала камера для испытаний размером со склад, которая была в его распоряжении. С ее помощью Лаки мог исследовать все возможности виртуальной реальности, не заботясь о деньгах.

25 сентября 2011 года Лаки расстарался на славу, пытаясь описать свои ощущения в заметке на сайте MTBS3D под названием «По-настоящему иммерсивный[15] VR-симулятор, или Черт побери, все как в жизни!»

«Ничего себе! – писал Лаки. – Эффект неожиданно охватывает все поле зрения… [и] вы как будто стоите на мосту в постапокалиптическом мире. Когда-то этот мост служил эстакадой, и по ней ездили машины. Толстые железные распорки над головой по всей длине изъедены ржавчиной, а проезжая часть завалена обломками… Взгляд скользит вниз, и вы тут же отступаете, ведь ваша нога только что была в сантиметре от острого торчащего из земли штыря, от которого хочется держаться подальше… До недавних пор внутри симуляции нельзя было встретить кого-то еще. И тем не менее в какой-то момент вы слышите, как с противоположного края моста, прямо с того места, откуда вы начали, раздается чей-то крик. Теперь, уже полностью погрузившись в этот мир, вы мигом возвращаетесь в точку старта. Преодолев одним скачком расстояние в два десятка метров, вы встречаетесь с другим аватаром, который выглядит как солдат американской армии в полном пустынном обмундировании и держит в руке большой пистолет. Вы отдаете ему честь и протягиваете руку для рукопожатия. Солдат благодарит вас за помощь и исчезает так же стремительно, как и появился. Умом вы понимаете, что это просто виртуальное тело, которым управляет разработчик ПО, но ваше подсознание все еще сопротивляется этому факту. “Я знаю, что это похоже на бред, но Матрица намного ближе, чем мы думаем… Это нужно испытать самому, чтобы поверить”».

Последняя строка была отсылкой к знаменитому высказыванию Морфеуса[16] («Невозможно объяснить, что такое Матрица. Ты должен увидеть это сам»), и с ее помощью Лаки

сформулировал одну из главных проблем, с которыми сталкивался при попытках увлечь друзей и родных виртуальной реальностью. Поэтому, когда Лаки не был занят в лаборатории и не возился со своими прототипами, он обожал обсуждать свою работу с другими людьми. Особенно со своей подружкой Николь Эдельманн, хотя их разделяли километры.

Лаки и Эдельманн познакомились в дискуссионном лагере в 2009 году, оппонируя друг другу во время бурных политических дебатов. Неудивительно, что поначалу отношения между ними не заладились. Позже в тот же день Лаки застал свою оппонентку за чтением во внутреннем дворике, отметив ее выразительные серые глаза и короткие светлые волосы платинового оттенка. Она просматривала очередной выпуск японской манги Lucky Star, листая страницу за страницей. С этого и началось их общение. Оказалось, что Николь тоже не ходила в школу, а училась дома. Ей тоже нравилось мастерить, но она создавала не электронные устройства, а наряды. И хотя девушка жила в Колорадо, а Палмер – в Калифорнии, через полгода они начали встречаться, о чем Лаки не единожды упоминал на ModRetro. Иногда он просто хвастался, но чаще всего ему был нужен нетривиальный совет в сердечных делах.

• Как провезти мороженое в самолете?

• Наверное, некоторые из вас в курсе, что я не новичок в различных ухищрениях, когда дело касается перелетов.

• На этой неделе в четверг я уезжаю, и мне нужно как-то провезти несколько коробок мороженого, чтобы оно не растаяло… [потому что] я хочу угостить Николь. Единственный интернет-магазин продает мороженое по двойной цене за коробку – целых тридцать пять долларов за доставку! Отправка мороженого в контейнере с сухим льдом – это дорого.

• Я читал, что в TSA замороженные морепродукты в фирменной упаковке всегда перевозят отдельно – например, если кто-то купит в рыбном магазине два фунта замороженного краба. Я рассчитывал упаковать мороженое вместе с пакетами с замороженной едой в сумку-термос для ланча, потом завернуть ее в оберточную бумагу и приклеить сверху ярлык «Пристань Палмера», распечатанный на большой самоклеящейся полоске, чтобы со стороны казалось, будто это упаковка из рыбного магазина.

• Я не слишком намудрил?

С помощью друзей (и небольшой порции сухого льда) Лаки удалось без проблем перевезти по воздуху чувствительный к теплу подарок. Но чаще всего он приезжал в гости к Эдельманн

на авто, чтобы сэкономить на перелетах. Раз в месяц Лаки отправлялся в Колорадо на своей красной «Хонде-Инсайт» 2001 года выпуска, наблюдая, как пробег переваливает за отметку 241 000 километров, потом – за 281 000 километров и в конце концов за 321 000 километров.

От случая к случаю Эдельманн тоже навещала Лаки в его трейлере. Хотя Николь и любила этого парня, она была точно не в восторге от его жилища. Собственно говоря, она находила обстановку просто угнетающей. Вещи были небрежно разбросаны где попало, и везде царил полнейший хаос! Впрочем, Лаки рассчитывал, что когда-нибудь они вдвоем будут жить в более уютном месте. Но сейчас лучшее, что он мог предложить своей подруге, – это перенести ее в фантастические виртуальные миры.

Ладно, быть может, места, в которые он ее переносил, не были такими уж фантастическими. Прототипы шлемов не могли генерировать такие же высококачественные и детализированные VR-пространства, как в Университете Южной Калифорнии. Однако девушку не переставали восхищать ощущения от виртуальных путешествий. Этот Палмер Лаки, безусловно, был незаурядной личностью, и Николь очень нравилась такая черта его характера. «Я – земля, а он – атмосфера, – говорила Эдельманн, описывая их отношения. – И мы нужны друг другу».

Эдельманн не рассчитывала, что одержимость Палмера виртуальной реальностью к чему-либо приведет, но она восхищалась той тяжелой работой, которую он делал с полной самоотдачей. Ведь одной из черт, которые ей больше всего нравились в Лаки, было то, что он во все более циничном, поверхностном и клишированном мире казался одним из немногих, кто все еще верил в американскую мечту. И здесь вовсю работал его главный жизненный принцип: не жаловаться, а действовать.

В 2012 году одержимость Лаки начала приносить свои плоды. Он посчитал свой новый прототип достаточно хорошим, чтобы явить его миру, ведь шлем получился не в пример легче аналогов. Палмер собирался запустить небольшую кампанию на Kickstarter – популярном сайте для сбора средств, чтобы выпустить простые в плане сборки комплекты для таких же фанатов виртуальной реальности, как он сам. Во всем мире их не набралось бы и сотни, но даже при таком раскладе Лаки загорелся идеей создать бюджетную версию высокопроизводительного комплекта для разработчиков.

Новый прототип значился у Палмера как PR-6, но он решил, что такое название не слишком привлекательно, и дал ему название Rift. Как он впоследствии пояснил друзьям с MTBS3D,

«головной дисплей создает щель между реальным и виртуальным миром… хотя должен признаться, что все это звучит довольно глупо».

Лаки знал, что должен учредить компанию, чтобы делать все официально. Придумать имя для фирмы оказалось еще сложнее, потому что все названия, которые он поначалу рассматривал, уже были заняты. При этом очевидные варианты, содержащие слово «виртуальный» или «VR», могли поставить на его детище клеймо, ассоциирующееся с этой технологией. Палмера давно донимали подобные мысли, а на прошлый День благодарения они получили наглядное подтверждение.

Приехав к дедушке в Канзас, чтобы отметить праздник, Лаки отыскал фирму, владевшую правами обанкротившейся компании Virtuality, которая пыталась выпускать игровые автоматы с функцией виртуальной реальности в девяностые годы. В те дни Лаки носился с идеей открыть зал модернизированных игровых автоматов и рассматривал возможность покупки прав на название Virtuality, если это выйдет не слишком дорого. Позже Лаки встретился с правообладателем в ресторане Олив Гарден в Канзасе, чтобы обсудить такой вариант. Правообладатель затребовал сто пятьдесят тысяч долларов, к тому же в довесок к названию прилагался склад, доверху забитый старым оборудованием компании.

«Но мне нужно только название, – объяснил Лаки. – Сколько вы за него хотите?»

«Парень, такое название тебе ни к чему, – последовал ответ. – Компания, которая его носила, наколола всех поставщиков, прежде чем выйти из дела. Если ты вернешься в бизнес под такой вывеской, на тебя, возможно, сразу же подадут в суд».

Шли месяцы, но Лаки все еще обдумывал этот совет. Проблема была не только в потенциальных ограничениях, связанных с названием Virtuality, но и в том, что виртуальная реальность все еще несла на себе клеймо весьма сомнительной затеи. По мнению Палмера, для его маленькой компании было бы разумно избегать модных слов из ушедшей эпохи. Так что он продолжал изучать варианты, выбирая название для своего стартапа, когда вдруг вспомнил разговор с коллегами из Института креативных технологий, состоявшийся несколько месяцев назад. Кто-то из ученых между делом заметил, что он «заглядывает в окулус». Когда его спросили, что это такое, ученый объяснил, что так называют круглые окна или отверстия. Брошенное вскользь выражение показалось Лаки и остальным коллегам довольно забавным. Когда они сложили пальцы кольцом и поднесли к глазам, спрашивая в шутку, получится ли у

них тоже заглянуть в окулус, было решено, что слово само по себе невероятно крутое, и его следует взять на вооружение. Вспомнив, как все радостно закивали в знак согласия, Лаки решил пустить «окулус» в ход. Какое-то время он колебался, стоит ли сохранить оригинальное написание – Oculus – или скомпоновать его со словом «люкс», что на латыни означает «свет», и наречь свое предприятие Oculux. Однако по воле судьбы это название уже носила фирма, поставляющая осветительные приборы медицинского назначения, так что компания Лаки получила имя Oculus.

Определившись с названием и набросав некое подобие бизнес-плана, Лаки зарегистрировал домен oculusvr.com, намереваясь запустить сайт уже через месяц. Сидя у себя в трейлере, он набирал на компьютере описание концепции своего предприятия, которое собирался разместить на сайте:

«К сожалению, виртуальная реальность пережила множество взлетов и падений, причем о падениях говорится не в пример больше. Технологии еще не достигли достаточного уровня развития, чтобы сделать симуляцию вполне убедительной, а высококлассное VR-оборудование было недоступно обычному человеку – но только до сегодняшнего дня.

Oculus – моя попытка изменить ситуацию. Технологии усовершенствовались, и теперь можно создавать более качественное, мощное и быстрое техническое и программное обеспечение, чем у наших предшественников – компаний, разрабатывающих нишевые и безумно дорогие продукты. Я долго и упорно работал над этим со многими талантливыми людьми, и теперь настало время вручить человечеству результаты нашего труда».

Учитывая малочисленность VR-сообщества, Лаки едва ли рассчитывал сорвать куш, выставляя на продажу наборы средств разработки для Oculus Rift. Но встроиться в столь узкую рыночную нишу как-то иначе было попросту невозможно. Впрочем, Палмер не имел ничего против, да и Николь тоже не возражала. Вероятно, при наиболее благоприятном сценарии ему удастся таким образом сдвинуть дело с мертвой точки и продать, положим, сотню экземпляров. Тогда в его распоряжении окажутся активы, с которыми можно надеяться на более-менее радужные перспективы. Теперь, когда он сидел за компьютером в шестиметровом трейлере, его начало одолевать беспокойство. Со стороны Лаки, должно быть, казался вполне уверенным в своих силах – в его жилище во всю мощь гремел евробит, паяльник был раскален добела, однако он не мог совладать с одолевавшей его тоской. За пределами изолированного несокрушимого мирка

Палмера обстоятельства, судя по всему, складывались не в его пользу.

Взять, к примеру, его работу в лаборатории. Она ему нравилась. Но поскольку предполагалось, что спустя шесть месяцев временных работников либо увольняют, либо они уходят сами, так как у Института креативных технологий не хватает средств на их содержание, Болас известил Лаки, что вскоре ему понадобится искать новую работу. В этот раз устроиться куда-нибудь будет намного труднее из-за недостатка образования и опыта. Хотя можно было надеяться, что после практики в Институте круг его возможностей расширится, но, по-видимому, этого недостаточно, чтобы получить работу, которая могла бы всерьез заинтересовать Палмера.

Возможно, заключил Лаки, он станет более востребованным на рынке труда, когда приобретет официальную степень в колледже. Он готовился получить диплом журналиста в Университете штата Калифорния в Лонг-Бич и даже числился главным редактором студенческой онлайн-газеты. У Лаки был запасной план (если его можно так назвать) – стать техническим журналистом; тогда он сможет хотя бы писать о тех, кто занимается гаджетами. Лаки отправил резюме в Hackday – блог, где публиковали материалы об одном из направлений моддинга, которым он увлекался. Хотя эта цель казалась легко достижимой, администрация блога даже не удостоила Палмера ответом. После этого ему пришлось смириться с мыслью, что на карьеру журналиста тоже не стоит рассчитывать.

Лаки надеялся, что все может измениться *после* того, как он окончит университет и получит диплом. Но ему не представилось возможности проверить свое предположение: в декабре из-за сбоя программы, при помощи которой в университете составляли расписание, он опоздал с подачей регистрации на занятия. «Ну ладно, – подумал Палмер, – в этом семестре я отдохну». Правда, выяснилось, что в будущем набор студентов планировали приостановить. Впрочем, для Лаки это все равно не имело значения, так как он подал заявку в Университет Южной Калифорнии, который больше отвечал его интересам. К тому же, учась там, он смог бы продолжить работу в Институте креативных технологий. Но и этому было не суждено сбыться, потому что, как вскоре выяснилось, в Университет Южной Калифорнии Палмера не приняли.

Лаки просто не знал, что делать. Несмотря на неисправимый оптимизм, ему было трудно не волноваться в сложившейся ситуации. Но в тот судьбоносный апрельский день, когда часы показали 14:28, Лаки получил сообщение от одного из кумиров

детства, которое в корне изменило всю его жизнь.

Глава 2. Кармак Великолепный

Поначалу все задумывалось как простой рекламный трюк.

Шесть месяцев назад, в октябре 2011 года, компания-разработчик игр id Software из Далласа, известная в первую очередь как основоположник жанра шутеров от первого лица[17], выпустила новую игру под названием Rage.

Новинка с самого начала стала хитом. За первую неделю было продано более семидесяти тысяч экземпляров, а пресса в едином порыве расхваливала игру на все лады. «Визуальное чудо», – вынес свой вердикт сайт IGN. «Это прорыв», – трубили в блоге Venture. Газета New York Times была более лаконична, кинув победный клич: «Кармак!», имея в виду технического директора компании – легендарного Джона Кармака.

Вместо того чтобы торжествовать победу, Кармак – сорокаоднолетний стройный светловолосый кодер[18], чьи проекты (равно как и манера речи) часто наводили на мысль, будто он и сам наполовину машина, – приступил к своему привычному ритуалу, следовавшему за выпуском очередного проекта. Приближался «небольшой исследовательский период», как он любил выражаться, иными словами – небольшая пауза в разработке игр, во время которой можно поразмыслить о будущем.

Обычно его «небольшие исследовательские периоды» не выливались в масштабные мероприятия, хотя иногда случалось и такое. Например, в 2000 году, когда Кармак, закончивший разработку Quake III: Arena, вздумал изучать ракетную технику и вскоре учредил компанию под названием Armadillo Aerospace, чтобы сконструировать суборбитальный аппарат для космического туризма. Независимо от достигнутых результатов, Кармак получал огромное удовольствие от таких «периодов», и в этот раз, сразу после выпуска Rage, решил обратить свой взор на виртуальную реальность.

Когда Кармака спрашивали, почему он выбрал виртуальную реальность, он обычно говорил, что «какой-то конкретной причины не было». И хотя это действительно так, ответ «это было просто вопросом времени» в данном случае стал бы не менее точным. Виртуальная реальность так или иначе всегда маячила в финальной точке пути, по которому он следовал от одного проекта к другому.

* * *

В детстве, еще не открыв для себя компьютерные игры, Джон Кармак почувствовал тягу к игре, пристрастившись к настолкам вроде Dungeons and Dragons. Впрочем, ему нравилось не столько играть самому, сколько управлять игрой в роли ведущего – мастера, или хозяина подземелий. Это позволяло воплощать в игровой реальности всевозможные приключения, взятые из инструкций к игре или рожденные его воображением. Позже когда рамки инструкций начали казаться ему слишком тесными, Кармак стал составлять схемы собственных маршрутов на листах разграфленной бумаги. Его страсть к конструированию воображаемых миров, а также к фэнтези и научной фантастике уже тогда давала понять, что Джон предпочтет коротать время, выдумывая причудливые сеттинги[19] или заселяя миры, созданные другими. Там он легко и непринужденно обретал божественную силу и беспрекословное повиновение со стороны компьютерных программ.

Среди всех задач, решаемых посредством программирования, Кармак вскоре больше всего полюбил графику. Ему нравилось наблюдать, как нечто столь же простое, как двоичный код – банальное нагромождение единиц и нулей, – позволяло создавать цвета, изображения и действия на мониторе. Однако за клавиатурой, должно быть, живется одиноко. Как и Палмер Лаки, Кармак отводил душу в Интернете и там же находил друзей, чтобы вместе двигаться к общей цели. Подростком он часами зависал на электронных досках объявлений (Bulletin Board Systems, BBSs), подключаясь к ним через телефонную линию. Пользователи размещали там свои заметки, а также обменивались сообщениями и софтом. Здесь взгляду Кармака открылось удивительное закулисье геймерского мира. Когда ему исполнилось девятнадцать лет, Джон задался целью выпустить свою собственную игру.

Дистрибуцией первой созданной Кармаком игры (Shadowforge) и последовавшей за ней Wraith: The Devil's Demise занималась небольшая компания Nite Owl Productions. Ни одна из игр не блистала продажами, но, по мнению Кармака, даже несколько проданных экземпляров – уже само по себе чертовски здорово: выходит, созданный им продукт оказался достаточно хорош, раз уж кто-то решил купить его за реальные деньги. Дальше – больше: следующая игра (Tennis) привлекла внимание более крупного издателя – Softdisk из Луизианы. Компания не только купила права на издание кармаковского Tennis, но и соблаговолила принять его в штат разработчиков игр. Там Кармак повстречал несколько родственных душ, а трое из них впоследствии стали его компаньонами, когда он создал

собственную студию игр id Software в 1991 году.

К моменту основания id почти все игры, которые нравились публике и хорошо продавались, создавались исключительно под консоли. На то была причина: из-за маломощной графики компьютерные игры не шли ни в какое сравнение с быстродействием и великолепием консольных. Взять, к примеру, сайд-скроллер[20] вроде Super Mario Bros. Когда игроки начинают двигать Марио (или Луиджи) по экрану, «камера» плавно и непрерывно движется следом, удерживая персонажа в кадре. В компьютерных играх такого не наблюдалось. Если персонаж выпадал из кадра, он оказывался в новом поле. Иными словами, это был побочный эффект недостаточно мощной графики, и это воспринималось как норма, пока Джон Кармак не разработал технологию адаптивного обновления игрового поля (Adaptive Tile Refresh), сделавшую прокрутку игр на ПК плавной и непрерывной, как в Super Mario Bros. Для того, собственно, основатели id Software и сделали демо под названием Dangerous Dave in Copyright Infringement, которое практически безупречно воспроизводило первый уровень Super Mario Bros 3. Разница заключалась лишь в том, что место Марио занял персонаж по имени Дейв, созданный посредством спрайтовой графики. Это был отличный способ показать, насколько похожими на Mario могут быть компьютерные игры.

Революционная технология адаптивного обновления игрового поля стала главной фишкой первой игры, выпущенной id, – Commander Keen. Хотя эта игра неплохо продавалась, показатели считались хорошими только «для ниши ПК-игр». В те времена всегда делали такую оговорку, так как на фоне топовых консольных игр (вроде Super Mario Bros, у которых продажи исчислялись десятками миллионов копий) и их менее успешных «собратьев» (вроде Hogan's Alley, которая разошлась миллионным тиражом) лучшие показатели продаж среди компьютерных игр лишь изредка добирались до сотни тысяч. Даже те игры для ПК, что входили в состав популярных франшиз наподобие Ultima или Zork, не могли конкурировать с приставками. Вскоре необходимость делать оговорку исчезла, потому что после Commander Keen id удалось изменить игровую индустрию. В течение последующих десяти лет компания выпустила несколько суперхитов, таких как Wolfenstein 3D (продано более двухсот тысяч копий), Quake (более миллиона копий) и Doom (более десятка миллионов копий), не говоря уже о пиратских копиях, которых, по приблизительным данным, насчитывается несколько миллионов.

Игры вроде Wolfenstein 3D, Quake и Doom принесли Кармаку

славу рок-звезды, а такие технологии, как адаптивное обновление игрового поля, кэширование поверхностей и алгоритм теневых объемов, названный в его честь Carmack's Reverse, сделали Джона легендой геймерского сообщества. Однако в его характере было нечто особенное – некая идейность, превратившая Кармака из просто живой легенды в героя вроде Гэндальфа[21]. Он был глубоко убежден, что открытость, переход к открытому исходному коду и прозрачность технологий имеют решающее значение для инновационного развития. Кармак был настолько уверен в этом, что разместил в своем блоге небезызвестный пост под названием «Паразиты», в котором сравнивал патентную защиту ПО с грабежом, поясняя, что «патентная защита в программировании в большинстве случаев препятствует независимым изобретениям».

И это были не пустые слова: Кармак не изменял своим принципам. Вот почему он всегда размещал в открытом доступе исходный код ранее изданных игр. Вот почему он регулярно давал подробные советы разработчикам аппаратного обеспечения, в числе которых были такие гиганты, как Sony, Microsoft и Nvidia. Вот почему он охотно обнародовал экспериментальные данные и разрабатываемые теории, когда произносил программные речи – особенно часто они звучали во время турнира QuakeCon, ежегодного праздника в честь игр id Software.

В сущности, Кармак так истово верил, что выкладывать исходный код в открытый доступ, консультировать компании и обнародовать конфиденциальные сведения просто необходимо, что после продажи своей фирмы компании ZeniMax Media в 2009 году и подписания договора, обязавшего его в течение пяти лет работать на нового владельца, настоял на внесении в договор особых положений, которые позволяли ему продолжать в том же духе. Это далось ему нелегко. Однако причина, по которой в ZeniMax Media пошли на уступки человеку, прозванному фанатами «Кармаком Великолепным», заключалась в том, что на протяжении двадцати одного года компания id Software раз за разом подтверждала, что открытость и прозрачность в исполнении Кармака действительно работают. Именно потому три флагманских игры id – Wolfenstein, Quake и Doom – стали крупнейшими франшизами, оформленными по всем правилам; к тому же был повод думать, что вскоре после выхода очередного бестселлера id под названием Rage к ним присоединится четвертая.

Впрочем, сразу после выхода игры Кармаку еще не думалось о сиквелах и спин-оффах. Для начала ему хотелось насладиться радостями поиска в течение очередного «небольшого

исследовательского периода». Но какой объект для исследований выбрать? В то время множество ведущих производителей электроники подняли шум вокруг 3D-телевизоров, усмотрев в них очередную веху в развитии телевидения. Сам Кармак не слишком высоко оценивал шансы 3D-телевизоров стать мейнстримом, однако взял на заметку, что Sony и Microsoft только что выпустили расширения, которые позволяли запускать консоли на 3D-телевизорах. И как-то между делом, раздумывая о стереоскопии – таком способе представления двух изображений (на каждый глаз по отдельности), при котором создается ощущение трехмерной глубины, – Кармак поймал себя на том, что он раздумывает о виртуальной реальности.

После девяностых годов, когда термин «виртуальная реальность» был в технотусовке на слуху и несколько VR-компаний приобрели лицензии на игры id, Кармак не уделял особого внимания этой технологии. Из этого сиюминутного веяния ничего не вышло – то ли потому, что VR-версии игр оказались хуже некуда, то ли потому, что выпустившие их компании в конце концов приказали долго жить. Но с той поры прошло уже два десятка лет, и Кармаку было любопытно взглянуть, как развивается прогресс в области виртуальной реальности. Несомненно, размышлял он, за последние двадцать лет технология, должно быть, шагнула далеко вперед. Как-никак, компьютеры сейчас стали в сотни раз быстрее, чем тогда, не говоря уже о том, насколько усовершенствовались дисплеи, сенсоры и прочие аксессуары. Но когда Кармак изучил головные дисплеи, представленные на рынке на тот момент, он был не то чтобы разочарован – он был оскорблен до глубины души. Неужели виртуальная реальность так громко провалилась в девяностые, что по-прежнему оставалась весьма сомнительным делом?

В конце 2011 года среди головных дисплеев наибольшим спросом пользовался 3D-дисплей Z800 от eMagin, стоивший около девятисот долларов. При разрешении экрана 800 × 600 с графикой у Z800 было все в порядке – во всяком случае, намного лучше, чем у любого устройства времен девяностых, – но сам шлем был довольно тяжелый. Так называемое усовершенствованное отслеживание движений головы на самом деле работало паршиво, а хуже всего было вот что.

«Угол обзора – сущий кошмар. Когда поле обзора всего сорок градусов, кажется, что смотришь в отверстие внутри рулона туалетной бумаги».

Разве можно ощутить эффект присутствия в виртуальной реальности, если на глаза как будто навешены шоры? Все

очарование виртуальной реальности заключалось в том, чтобы ощутить эффект полного присутствия в совершенно ином месте; но это абсолютно нереально, если у вас угол обзора – как у лошади на дерби в Кентукки. Впрочем, та же проблема наблюдалась не только у 3D-дисплея Z800 от eMagin; более того, угол обзора величиной в сорок градусов считался одним из лучших показателей, достигнутых на тот момент.

Тем не менее Кармак приобрел несколько таких горе-шлемов и немного поколдовал над ними, чтобы довести их до ума. Задавшись целью испытать их в действии и поэкспериментировать с параметрами каждого шлема, Кармак написал код для небольшого демо, своего рода «тестовую модель», которая представляла собой игровую комнату из Rage. В конце концов он достаточно преуспел в своих экспериментах, о которых, по его мнению, можно было поведать коллегам в самых восторженных выражениях – «крупица нереальной жути». Было трудно выразить словами, что именно представляла собой эта самая крупица, но к ней за все эти годы так или иначе не могло не примешаться чувство, что ему удалось заглянуть внутрь одного из своих творений. Но опять же, поскольку смотреть все еще приходилось через рулон туалетной бумаги, это чувство пока оставалось в зачаточном состоянии.

В общем, это была довольно серьезная проблема. Ко всему прочему, Кармак выделил себе лишь несколько недель на исследование виртуальной реальности, и поскольку уже наступил ноябрь, время почти истекло. Как технический директор id, он должен был сосредоточиться на осязаемых потоках прибыли. По этой причине Джону требовалось найти коммерческое обоснование своему намерению продолжать изыскания в области VR, пусть даже и не в полную мощь. Вот тогда у него и родилась идея рекламного трюка.

В ту осень руководство id Software планировало выпустить обновленную версию Doom 3, вышедшего в 2004 году. Это обновление, которое позже назовут Doom 3: BFG Edition (сокращение от Big Fucking Gun – «большое гребаное ружье»), как и многие переиздания культовых проектов, будет пытаться играть на контрасте с новыми навороченными, но бездушными играми. До тех пор пока… ладно, чего уж там. «Что, если скрестить Doom 3: BFG Edition с той дикой новой технологией, о которой толком не заговаривали на протяжении двадцати лет?» – раздумывал Кармак. Не продемонстрировать ли прессе VR-версию Doom 3: BFG Edition во время крупнейшей ежегодной выставки E3? Идея и в самом деле выглядела заманчиво, но, по всей видимости, только так и можно было привлечь внимание к игре

восьмилетней давности.

Эта цель дала Кармаку повод по-прежнему держать виртуальную реальность в поле зрения. Теперь ему оставалось лишь найти шлем, способный воспроизвести оптимальную VR-среду. К счастью, в ноябре 2011 года компания Sony выпустила HMZ-T1 – персональный HD- и 3D-дисплей, который, по мнению Кармака, полностью отвечал всем требованиям. Благодаря OLED-дисплею последнего образца и разрешению 1280 × 720 пиксельная плотность модели HMZ-T1 от Sony была на порядок выше, чем у любого аналога, однако гаджет не мог создать особенно реалистичную или иммерсивную VR-среду. Во-первых, 3D-дисплеи не оснащались трекинговыми устройствами – датчиками, определяющими расположение головы пользователя, чтобы изображение на экране реагировало на поворот головы влево или вправо так, как будто пользователь действительно повернул голову. Без функции отслеживания движений дисплей от Sony оставался всего лишь трехмерным телевизором с высоким разрешением, закрепленным перед глазами зрителя. Еще одна важная проблема заключалась в так называемом ожидании системы – интервале между попыткой игрока совершить какое-нибудь действие, например выстрелить из оружия, и воспроизведением действия на экране: задержка была непозволительно долгой и, как ни прискорбно, возникала постоянно.

Тем не менее 3D-дисплей с высоким разрешением и коротким периодом ожидания вполне мог подойти для нужд любимого проекта Кармака (как-никак это был всего лишь рекламный ход). Но даже при относительно доступной стоимости нашлемного дисплея (семьсот девяносто девять долларов) оставалась главная проблема, которая все портила:

«HMZ-T1 от Sony с углом обзора сорок пять градусов лишь немногим лучше предшественников. OLED-экран дает более реалистичное изображение, но, по всей видимости, не позволяет ощутить эффект присутствия».

На самом деле Кармак вряд ли мог что-то поделать с проблемой узкого поля обзора. Зато он мог кое-что сделать с самой игрой, в частности с исходным кодом Doom 3: BFG Edition, чтобы улучшить пребывание в виртуальной реальности с головным дисплеем. Идея использовать софт для улучшения «железа» звучит нелогично, но есть простой способ представить это на примере телевизора и телепрограммы. Без «железа» (телевизора) софт (телепрограмма) никак не проявляется. Хотя большая часть функций «железа» зависит от его собственных характеристик (в особенности от телеэкрана, его разрешения и

других свойств), можно тем или иным способом заснять или отредактировать телепрограмму, чтобы оптимизировать некоторые аспекты изображения на экране, к примеру, четкость, контрастность, насыщенность и так далее. Поэтому в течение трех месяцев, оставшихся до выставки, Кармак выкраивал время не только для установки трекинговых устройств на те шлемы, которые, по его мнению, не будет стыдно продемонстрировать на E3 (а именно на модели от Sony и eMagin), но и на подготовку программной части Doom 3: BFG Edition к виртуальной реальности, насколько это было возможно.

Офис Кармака теперь напоминал лабораторию сумасшедшего ученого, и валявшиеся повсюду выпотрошенные шлемы служили подтверждением его намерений. По мере приближения E3 он все еще предпринимал попытки склепать кое-что получше. Один из возможных способов, который он раскопал в Интернете, предполагал использование стандартной оптики наподобие серийных широкоугольных линз производства LEEP systems, выпускавшихся в 1990-х годах, которые в сочетании с LCD-экраном теоретически могли обеспечить более широкое поле обзора. Рассматривая такую возможность, Кармак набрел на тематический сайт VR-tifacts, в частности на статью под названием «LEEP недорого». В комментариях Кармак прочитал о каком-то мастере аппаратного обеспечения, который, похоже, занимался чем-то интересным в этой сфере и был известен под ником PalmerTech.

* * *

От: Джон Кармак
Кому: PalmerTech

«Мне бы очень хотелось опробовать один из ваших прототипов с расширенным углом обзора или приобрести один из них, если возможно. Я собираюсь устроить несколько частных демонстраций на E3. Было бы любопытно сравнить относительные преимущества расширенного поля обзора с высоким разрешением и высокой частотой обновления».

Тем временем в своем захламленном трейлере Палмер Лаки, также известный как PalmerTech, уставился в экран компьютера: «Черт-Подери-Неужто-Мне-Пишет-Сам-Джон-Кармак?» Затем, осознав, что его, возможно, разыграли, он кликнул по профилю отправителя, назвавшегося Джоном Кармаком. По его компетентному мнению, в профиле не было подвоха.

Несмотря на мимолетный соблазн восторженно заорать: «О

господи, тот самый Джон Кармак!», – Лаки заставил себя сохранять спокойствие – не только потому, что он не хотел сойти за очередного восторженного мальчика, но и потому, что понимал: в данном вопросе он, как ни странно, разбирается не в пример лучше, чем его герой. И тогда Палмер, собрав все свое хладнокровие, написал ответ:

«Я охотно одолжу или продам вам любой прототип по вашему усмотрению. Я планировал выставить их на продажу в июне в виде комплекта разработчика, но я могу досрочно собрать для вас один из них… Какой прототип вас интересует – с углом обзора 120 или 270 градусов?»

Несмотря на кажущуюся ирреальность происходящего, нельзя сказать, что Лаки воспринял новость как «Большой взрыв». Разумеется, помочь Кармаку Великолепному было бы здорово, но что в действительности было бы для него лучше всего при таком раскладе? Если прототип впечатлит Кармака, вероятно, он запостит на форуме хороший отзыв, который может помочь Лаки продать на дюжину комплектов больше. Подобный исход его вполне устроил бы; такой шанс побуждал его воплотить свои планы относительно Kickstarter и вывесить объявление на MTBS3D. Но прежде чем взяться за дело, он хотел убедиться, что может рассчитывать на помощь кое-кого из друзей, и в первую очередь – Криса Дайкуса. Этот тощий, сдержанный, но притом увлеченный парень, который прописался на ModRetro с первых дней, к тому времени стал одним из самых близких друзей Лаки и пользовался его полным доверием.

«Дайкус, мне нужна твоя помощь, – объяснял Лаки по телефону. – Я хочу организовать сбор средств на Kickstarter для VR-шлемов. Ты сможешь помочь мне собрать несколько комплектов?»

«Конечно», – ответил Дайкус. Он был так же увлечен идеей создания бизнеса, как и Палмер, но пытался быть реалистом и предполагал, что из этой затеи в сущности ничего не выйдет. «*В этом весь Палмер*, – думал Дайкус. – Он пламенно загорается чем-то, а потом, предприняв несколько шагов в нужном направлении, в конце концов отвлекается на что-то другое».

Однако в этот раз Лаки твердо решил воплотить свои планы в жизнь. Ведь речь шла о главном среди его любимых проектов – о виртуальной реальности, а так как юность подходила к концу, откладывать было уже невозможно.

Составив список дел, в которых ему требовалась помощь (дизайн логотипа, идеи для проморолика на Kickstarter и тому подобное), Лаки опубликовал пост на MTBS3D. Его переполняла надежда; он верил: из этого выйдет «нечто, из чего впоследствии

вырастет более массовое VR-сообщество». Но в то же время на него вдруг резко навалилось осознание факта, что ему всего девятнадцать лет. «Да ладно, какая разница, – напомнил себе Лаки. – В Интернете возраст не значит ровным счетом ничего. Прямо сейчас, когда я подключен к Сети, а мои пальцы бегают по клавиатуре, совершенно неважно, сколько мне лет. Я должен сделать все возможное, чтобы воскресить виртуальную реальность, а остальное не имеет значения».

Глава 3. Повесть о двух выставках

МАЙ – ИЮНЬ 2012 ГОДА

Крис Дайкус оказался прав. У Лаки действительно изменились планы, но не из-за того, что он отвлекся на другой проект, а, скорее, потому, что сам Джон Кармак поверил в его замысел, и его убежденность в успехе побудила Лаки серьезно обдумать свои намерения.

«Эта штука намного круче, чем кажется, – писал Кармак в своем Twitter 17 мая, размещая фото несуразного прототипа Rift. – Нашлемный дисплей Палмера Лаки с углом обзора более девяноста градусов скоро появится в продаже в виде дешевого комплекта для разработчиков». На тот случай, если этого окажется недостаточно для сотрясения основ, Кармак позже в тот же день опубликовал пространный обзор на MTBS3D, в котором объявил прототип Лаки «самым иммерсивным нашлемным дисплеем из пяти имеющихся у меня моделей» и отметил: «Если Палмер выставит примерно ту же цену, которую планирует, этот нашлемный дисплей будет заодно и самым дешевым».

Лаки не верил своим глазам. Сам Великолепный открыто объявил, что верит в него. В личной беседе Кармак вел себя куда более экспрессивно, преподнося Rift как «решительно самый лучший» из всех нашлемных дисплеев того времени и «совсем другой уровень», который «разнесет всех конкурентов в пух и прах». Увлекшись, он в конце концов заявил, что если Лаки разрешит ему взять Rift на выставку E3, то те, кто увидит демо, почувствуют, что «заглянули в будущее».

За несколько недель до выставки Кармак спросил Лаки, можно ли продемонстрировать прототип Rift «кое-кому на паре-тройке частных показов в рамках E3». Лаки не колебался ни секунды: конечно, он не возражает! Палмер посчитал: это отличный шанс заставить говорить о себе. Кармак с ним согласился, хотя его несколько тревожило, что пресса, вероятно, не уделит Лаки должного внимания. «Я сделаю все возможное, чтобы Rift не преподносили как мою заслугу, – писал Кармак, – но я уверен, что на следующей неделе кто-то все равно все перепутает. Меня напрягает, что пресса склонна подчас приписывать мне чужие изобретения, потому что сюжет о гениальном изобретателе очень удобен для привлечения внимания».

Лаки отнесся к словам Кармака с пониманием и

поблагодарил его за предостережение. «Я не буду сильно настаивать на упоминании моего авторства, насколько это в моих силах, – писал он в ответ. – От нерадивых репортеров можно ожидать вещей и похуже. В частности, Engadget однажды опубликовал статью о моем проекте с моими же фотографиями, но приписал авторство кому-то, кто работал над похожим проектом и мог бы считаться моим конкурентом. Тогда, столкнувшись с недобросовестностью журналиста технического издания, я сам решил получить диплом журналиста, но это уже совсем другая история».

Лаки еще не скоро довелось рассказать Кармаку свою историю до конца, но в то же время он радовался, что герой его детства собирается приложить все усилия, чтобы почести достались тому, кто их заслуживает. А на случай, если и этого вдруг окажется недостаточно, Кармак также предложил Лаки испытать его новую разработку. Возможно, это выглядело не слишком впечатляюще – подумаешь, какой-то пробный уровень Rage с функцией виртуальной реальности, но с точки зрения Лаки, который еще не написал ни одной программы (и открыто признавал, что программы – не его конек), опытный образец мог бы послужить лучшей демонстрацией его прототипа. Именно поэтому Кармак и выдвинул свое предложение: Лаки получит «массу удовольствия и добьется намного большего, чем пятьсот проданных комплектов (как он сам планировал)».

Кроме того, Кармак свел Лаки с двумя ветеранами индустрии – инженером компании Valve Дэном Ньюэллом, который хотел сделать предзаказ на два прототипа Rift, и генеральным директором Sony Миком Хокингом, желавшим забронировать четыре прототипа и встретиться с Лаки после E3.

«Я с удовольствием помогу Sony открыть потребителям доступ к виртуальной реальности, как только смогу», – сказал Лаки Хокингу. Обменявшись парой сообщений по электронной почте, они также договорились встретиться после E3.

Так что Крис Дайкус действительно оказался прав. Но его прогноз оправдался только потому, что Лаки решил: будет разумно отложить старт кампании на Kickstarter до конца E3 – на тот случай, если Кармак и в самом деле во время выставки кое-кому покажет его Rift, а Ньюэлл или Хокинг смогут как-нибудь поддержать Oculus.

В порыве вдохновения Лаки принялся набрасывать описание своего проекта для Kickstarter. «Меня зовут Палмер Лаки, – сообщал он. – Я давно увлекаюсь стереоскопическими 3D-дисплеями и виртуальной реальностью. Сейчас я работаю в Институте креативных технологий Университета Южной

Калифорнии. За последние годы головные дисплеи стали для меня чем-то вроде фетиша, и я собрал более сорока разных моделей, начиная с изделий образца восьмидесятых».

Описав, что вдохновило его на разработку Rift и как редко шлемы с широким углом обзора находили применение за пределами науки и вооружения, Лаки перешел к самой замысловатой части своего бизнес-плана – обратиться к другим энтузиастам, не оттолкнув обычных геймеров. Конечную цель своего проекта Лаки усматривал в будущей модификации Rift для нужд миллионов геймеров, но время для этого еще не пришло. Рынок VR-устройств был слишком хрупок, чтобы разочаровать будущую аудиторию, потому Палмер старался выражаться предельно ясно.

«Если вы просто среднестатистический геймер и у вас нет особых навыков самостоятельной разработки аппаратного и программного обеспечения, не покупайте мой товар, – писал Лаки. – Если вам нужен просто телевизор с высоким разрешением, который можно повесить на голову, вам подойдет Silicon Micro Display ST1080 или Sony HMZ-T1 – отличные продукты! Если же вы любите делать что-то собственными руками и вам нужно доступное устройство с углом обзора в пять раз больше, чем у вышеупомянутых моделей, которое в самом деле создает эффект присутствия в симулированной среде… Тогда моя разработка для вас».

Шлем стоимостью пятьсот долларов в базовой комплектации предназначался для разработчиков, умельцев и таких же энтузиастов виртуальной реальности, как и сам Лаки. Посланный ими импульс – усиленный разработками с открытым исходным кодом – позволил бы этой первой волне первопроходцев начать возрождение виртуальной реальности для всего игрового мира.

* * *

5 июня 2012 года в конференц-центре Лос-Анджелеса открылась XVIII ежегодная выставка Electronic Entertainment Expo – E3. Не в пример другим торгово-промышленным выставкам, открытым для широкой публики, мероприятие было сугубо отраслевым. Из этого следовало, что при численности посетителей порядка сорока пяти тысяч человек на выставке присутствовали все, кто хоть что-то представлял из себя в индустрии видеоигр. Поэтому вполне закономерно, что безвестным девятнадцатилетним самоучкам вроде Палмера Лаки вход на выставку был заказан.

Собственно говоря, Лаки в те дни находился на другой выставке – SID Display Week в Бостоне, – проехав ради этого через полстраны. Туда его направил Институт креативных технологий, чтобы Палмер изучил новинки от таких производителей, как Kopin, LG и Silicon Micro Display, а затем подготовил бы что-то вроде отчета о состоянии отрасли. Лаки был польщен, когда ему представился шанс побродить по выставке и посмотреть, над чем работают упомянутые компании, но у него имелась еще одна веская причина, чтобы вызваться в командировку добровольцем. Дело в том, что Институт не только оплачивал номер в отеле (да-да, именно в отеле, а не в мотеле), но и выдавал суточные – целых семьдесят долларов в день.

Чтобы сэкономить средства, выделенные институтом, Лаки выбрал отель с полупансионом, до которого, как впоследствии выяснилось, приходилось добираться в течение сорока пяти минут на поезде от Бостонского конференц-центра. Первые два дня катаний туда-сюда казались сущей морокой, но после нескольких дней на SID такие пустяки уже не раздражали Лаки, потому что 6 июня, когда он прохаживался по залам взад-вперед с микрометром и камерой, замеряя оптические параметры дисплеев (к большому недовольству многих компаний), у него то и дело жужжал телефон – начали приходить сообщения с поздравлениями и ссылками на статьи о E3.

Погодите-ка, думал Лаки в перерыве между вибрациями мобильника. Разве Кармак не собирался показать Rift только «кое-кому на паре-тройке частных показов»?

* * *

Умение ориентироваться в текущей обстановке – одна из главных составляющих гения Кармака.

Потому-то, оказавшись в просторном конференц-зале с белыми стенами и потолком, где не было ничего, кроме стола, ПК, трех стульев и постера с рекламой игры Doom 3: BFG Edition, Кармак в последнюю минуту пересмотрел свои планы – причем некоторые из них претерпели серьезные изменения. Для сегодняшнего выступления он отобрал три разных шлема. По его замыслу, каждый из них олицетворял высшую степень какой-то отдельной характеристики виртуальной реальности, которой не было равных среди аналогов. Шлем HMZ-T1 от Sony обладал лучшим разрешением, Z800 от eMagin – самым коротким периодом ожидания, а Oculus Rift – широким углом обзора. Но прежде чем провести первую демонстрацию, Кармак вдруг понял:

все, чего он, в сущности, хочет – наскоро прогнать посетителей по другим шлемам и сразу же перейти к Rift. Несмотря на все свои недостатки, которые удалось минимизировать благодаря модификациям Кармака и добавленному устройству для отслеживания движений головы производства Hillcrest, шлем от Oculus лучше всего раскрывал суть дела перед аудиторией. Публика настолько прониклась, что Кармаку пришлось пригласить на показ еще больше журналистов, чтобы те осветили мероприятие, описанное как «вероятно, самая лучшая демонстрация виртуальной реальности, которую когда-либо видел мир».

В первый же день к обеду вокруг «секретного VR-устройства, склепанного на коленке», продемонстрированного Джоном Кармаком, поднялся такой шум, что Кармак, планировавший провести на E3 всего сутки, решил продлить визит. Ему удалось впечатлить не только журналистов, но и представителей Sony, которым Кармак предложил взять Лаки на работу, и даже Роберта Альтмана, председателя и генерального директора ZeniMax Media – компании, выкупившей id Software в 2009 году.

«Что нам стоит самим сделать такую же штуку? – спросил Альтман. – Просто поехать в Китай и наклепать целую кучу таких шлемов, а потом продавать их с нашими играми».

ZeniMax (в отличие от id) никогда не выпускали «железо», но Кармак настолько воспылал страстью к виртуальной реальности, что предложение Альтмана его не на шутку заинтриговало. «Я бы охотно возглавил такой проект, – ответил он. – Но работы будет намного больше, чем может показаться. Проект потребует полной загрузки; нам понадобится привлечь больше людей. Но я готов приступить по первому вашему слову».

В конечном итоге события развивались лучше некуда, если не считать одной маленькой загвоздки. Многие хвалебные статьи, освещавшие ключевые события E3, выходили под заголовками, как у материала на PC Games: «Почему улетные очки Джона Кармака взорвали E3».

* * *

Когда Лаки прочел статью, первое, о чем он подумал: быть может, не следовало уходить с факультета журналистики. Неправильное указание авторства его раздосадовало – пусть и немного, но вполне ощутимо; как будто тебе присудили золотую медаль, а комментатор переврал твою фамилию, когда ты стоял на пьедестале. Что же, справедливости ради стоит признать:

Кармак предупредил Лаки, что так может случиться.

И тем не менее, чем больше отзывов о Rift, якобы разработанном Джоном Кармаком, попадалось на глаза Лаки, тем сильнее ему хотелось вернуться домой и запустить проект по-настоящему. Но прежде чем ему удастся воплотить свои намерения, ему предстояло провести еще несколько дней в Бостоне. В это время Лаки представилась возможность встретиться с Лораном Скалли, стильным французом, которого он знал по MTBS3D и который предложил встретиться, раз уж они оба оказались в Бостоне.

Скалли был очарован виртуальной реальностью с 1992 года, когда он в первый раз посмотрел «Газонокосильщика». Потом он переехал в Соединенные Штаты, чтобы не пропустить становление новой отрасли, которая, как верил он сам вместе с миллионами других энтузиастов, в скором времени достигнет пика. Надежды, конечно же, не оправдались, но, несмотря на провал VR-индустрии на рынке, Скалли оставался одним из немногих истинных приверженцев, хранивших верность виртуальной реальности, что вылилось в переориентацию его бизнеса с рынка развлечений вне дома на выпуск военных симуляторов. Переход давался нелегко, пока ему не случилось продемонстрировать одному отставному генералу игру-шутер с космическими пришельцами и лазерами.

После просмотра демо генерал пустился в воспоминания о Вьетнаме, поведав, как ему пришлось отправлять в бой молодых солдат и наблюдать, как их косит смерть. Генерал рассказал, что он изо всех сил старался подготовить солдат к тому, с чем им предстоит столкнуться, но ведь там, на поле боя, да еще и на вражеской территории, все происходит совсем не так, как на тренировках. Как ни прискорбно, ко всему этому попросту нет возможности подготовиться… точнее, не было, пока Скалли не познакомил генерала с возможностями VR-симуляторов. Собственно говоря, генерал настолько проникся верой в виртуальную реальность, что стал основным инвестором нового предприятия Скалли Virtual Edge, возложившего на себя миссию «обеспечить игровыми симуляторами военные и правительственные объекты».

За последние десять лет при помощи симуляторов Скалли были обучены тысячи солдат. В ходе развития проект прошел путь от сырой графики и единичных батальных симуляций до сетевой VR-среды, в которой могли одновременно тренироваться тридцать два солдата. Движения каждого из них полностью отслеживались – от головы до пальцев ног, что привносило дополнительные элементы реализма в симуляцию, равно как и

перчатки, позволяющие обмениваться жестами рук и точно целиться из виртуального оружия. У них были рулевые колеса, дававшие возможность управлять машинами в виртуальной реальности, и жилеты с усиленной обратной связью, при помощи которых солдаты, получившие удар, ощущали толчок и боль.

С тех пор как Скалли сосредоточился на производстве военных симуляторов, прошло несколько лет, прежде чем он всерьез задумался о виртуальной реальности, познакомившись с Палмером Лаки на форумах MTBS3D.

«Я полагаю, вы делаете потрясающие вещи! – пояснил Скалли, когда они с Лаки встретились за ланчем на фуд-корте в бостонском конференц-центре. – И к тому же вы выбрали идеальное время».

«Ага, – ответил Лаки. – Коммерческие VR-устройства уже на подходе. Звучит немного опрометчиво, не так ли?»

Скалли согласился, что времена и вправду очень интересные, однако он не разделял оптимизма Лаки в отношении срока, в течение которого виртуальные технологии станут доступны широкой публике. Но в то же время он был уверен, что рынок созрел для «более профессионального предложения», чем комплект для самостоятельной сборки, который Лаки намеревался выставить на Kickstarter, – головной дисплей, в большей степени ориентированный на полупрофессиональную аудиторию, уточнил Скалли. Потом он предложил Лаки сотрудничество и заодно порекомендовал еще одного партнера – своего богатого приятеля, который только что продал свою компанию и, возможно, станет «самым подходящим парнем» для роли спонсора, особенно если Лаки удастся привлечь в проект Кармака.

«Как тебе такая мысль?» – спросил Скалли.

* * *

«Звучит потрясающе!» – сказал Лаки спустя несколько дней, хотя ответ был адресован вовсе не Скалли. За ланчем в отеле «Хантли» Лаки беседовал с Миком Хокингом и еще двумя топ-менеджерами из Sony, только что предложившими ему вакансию, которая казалась работой мечты:

• штатная должность в Sony Computer Entertainment Europe;

• среди должностных обязанностей – руководство исследовательской лабораторией в студии Sony в Санта-Монике;

• ориентировочная дата вступления в должность – 1 августа 2012 года;

• начальная зарплата – семьдесят тысяч долларов.

В какой-то степени Лаки предстояло заниматься тем же, чем он занимался в своем трейлере последние несколько лет. Разница заключалась в том, что отныне в его распоряжение поступали ресурсы огромной корпорации потребительской электроники, и при этом его изыскания оплачивались. Подумать только, что скажет Николь! Или хотя бы его родители! Но как бы потрясающе все это ни звучало, лишь одна маленькая деталь помешала Лаки немедленно ответить «да» – Rift.

Приняв предложение Sony, он по большому счету терял контроль над своим детищем, что на тот момент его не особенно прельщало, так как фактически его нанимали затем, чтобы он продолжал работать над своим проектом в интересах Sony. Но как быть, если Sony решит забросить виртуальную реальность? И что делать, если его переведут в другой отдел? Ответ, само собой, заключался в том, что за работу платят деньги, и Лаки в принципе не возражал против такой сделки. И все же в глубине его души оставалась малая толика сомнений, из-за которой Лаки провел остаток ланча в раздумьях о совете, услышанном в детстве от дедушки Ларри:

«Деньги – это свобода, а свобода – это счастье», – сказал тогда дедушка и с тех пор не раз повторял свое напутствие. Совет запал в душу Палмеру, который постоянно находился в поисках работы, будь то мойка яхт или ремонт телефонов, чтобы иметь возможность свободно трудиться над проектами, которые были ему по-настоящему дороги.

Поступив на работу в Sony, Лаки смог бы зарабатывать на жизнь любимым делом, не говоря уже о том, что руководить лабораторией в миллион раз лучше, чем перебиваться привычными подработками. Тем не менее он все же хотел понять, насколько важно для него то, от чего придется отказаться. Поэтому Лаки попросил у Sony несколько дней на размышления.

Что же, отлично; боссы из Sony от него и не ожидали мгновенного ответа. Поскольку они сулили золотые горы подростку без высшего образования и опыта, то, должно быть, не сомневались, что Лаки согласится. Возможно, их расчет оказался бы верным, если бы не один парень по имени Брендан Ириб, который вскоре станет одним из главных героев нашего повествования.

Глава 4. Мафия Scaleform

15 ИЮНЯ 2012 ГОДА

Тридцатитрехлетний Брендан Ириб стоял перед безмятежной синевой вод бассейна.

За его спиной простиралась панорама Западного Голливуда.

Слева и справа возле него на крыше отеля «Мондриан» загорали четверо его коллег – серийных предпринимателей: Свен Диксон, Нейт Митчелл, Джеймс Боуэр и Грег Касл.

«Как насчет Майка? – спросил Диксон. – Он составит нам компанию?»

Майк Антонов, талантливый программист родом из России, так здорово писал код, что Ириб называл его программные продукты «магией вуду». Вот уже тринадцать лет, с тех пор, как они с Антоновым основали свой первый стартап, Ириб занимался поиском возможностей коммерческого применения его магии.

Стартап № 1. Sonic Fusion

Брендан Ириб и Майк Антонов познакомились осенью 1998 года на первом курсе Мэрилендского университета. Они жили в одном общежитии, в соседних комнатах, и оба являлись страстными кодерами, помешанными на компьютерах. Казалось, самой судьбой им было предначертано быстро подружиться. Впрочем, на тот момент не в меру напряженный график Ириба не позволял разменяться на такие банальности, как дружба, потому что он совмещал полноценную учебу и штатную должность с полной занятостью.

«Я работаю в Quatrefoil, – пояснил он Антонову еще на заре их знакомства. – Я ведущий программист и разработчик продукта для проекта технологического музея в Сан-Хосе».

«Так ты программист? – спросил Майк Антонов с выраженным русским акцентом, звучавшим весьма задорно. – И я тоже! Здорово!»

Ириб поднял глаза, чтобы как следует рассмотреть своего нескладного соседа-очкарика, который то и дело мерял шагами его комнату. «Отлично!» – сказал он в ответ, а потом, словно позабыв о госте, вернулся к работе.

Однако Антонов не понял намека и продолжал слоняться по комнате. Хотя его присутствие не слишком обременяло, а лицо

часто освещала задорная улыбка в духе «Маппет-шоу», манера Майка двигаться вызывала невольное раздражение; развинченной походкой и механическими взмахами рук он напоминал робота. Похоже, ужимки Антонова были побочным эффектом переезда в США в четырнадцать лет: очутившись в незнакомой стране, он отчаянно пытался подружиться с детьми, чей круг общения к тому времени уже сложился. Вместо того чтобы решать эту проблему, Антонов нашел отдушину в программировании.

«Я начал понемногу заниматься компьютерами еще в России – так, совсем чуть-чуть, – сообщил Антонов. – Потому что друг семьи принес нам этот… как его… эта штука называется Spectrum».

«Я знаю, что такое Spectrum! – воскликнул Ириб и кивнул, не поднимая глаз. – Хороший компьютер».

«О да! Но он загружается с кассетника, помнишь?»

Ириб хмыкнул в знак согласия.

«Так вот, я играл в разные игры и немного занимался базисным программированием. Но потом компьютер забрали, ведь он был не наш. Так что по-настоящему я научился программировать уже здесь, в старших классах».

Сперва он тренировался на калькуляторе TI-85. Поразительно, но Антонов состряпал на нем игру-головоломку с падающими блоками вроде Tetris. Позже он отточил навыки на собственном компьютере Packard Bell, который Антонову посчастливилось отхватить в магазине Montgomery Ward с огромной скидкой – «только потому, что он стоял на витрине!»

Хотя Ириб, по-видимому, не разделял его энтузиазма, Антонов почувствовал, что между ними, наверное, зародился намек на связь. Боже правый, они оба знают, что такое Spectrum! Так что, прежде чем уйти к себе, Антонов бесцеремонно выпалил: «Эй, у меня есть идея! Давай вместе делать игру!»

«Послушай, – ответил Ириб. – Кажется, ты потрясающий и к тому же очень сообразительный парень. Но мне нужно закончить работу для Quatrefoil, и я очень нервничаю. Нам скоро сдавать проект, и я, знаешь ли, не могу заняться игрой прямо сейчас. Давай вернемся к этому разговору через пару недель, ладно?»

Но к тому времени, как он управился с работой, нескладный русский парень уже съехал из соседней комнаты.

В кампусе, где обитало порядка тридцати пяти тысяч студентов, шансы на то, что их дороги пересекутся вновь, были невелики. Однако несколько месяцев спустя Ириб ехал по шоссе номер один в направлении Ки-Уэста, когда ему показалось, что он увидел Антонова, бредущего по обочине дороги. Поэтому он притормозил и опустил окно, чтобы убедиться, действительно ли

перед ним его сосед, пропавший давным-давно. «Майк? – спросил Ириб. – Это ты, Майк?»

Антонов кивнул – он сразу узнал Ириба. «Привет, Брендан!»

«Куда ты пропал?» – спросил Ириб, энергично махая ему рукой.

«Мне выделили двухместную комнату, – пояснил Антонов, – но в ней оказалось трое. Поэтому меня переселили в другую общагу. Я хотел остаться, но меня вынудили съехать».

Ириб кивнул: «Куда направляешься?»

«Иду в банк. В банк SECU».

«Далековато. Садись, поболтаем, а я тебя подвезу».

Сев в машину, Антонов заговорил о работе, на которую недавно устроился. Поскольку в его обязанности входила разработка пользовательских интерфейсов и машинного зрения для распознавания почерков, Ириб понял, что Антонов, должно быть, очень хорошо ладит с компьютерами.

«Я все еще работаю в той компании, Quatrefoil, – пояснил Ириб. – Это проект технологического музея, так что мне, возможно, понадобится *серьезная* помощь».

Антонов отнесся к предложению довольно равнодушно, пока Ириб не заговорил на тему графики. Майку очень нравилась графика, но ему не слишком-то хотелось ввязываться во что-либо еще, кроме учебы и работы. «Я подумаю», – ответил он.

Когда Ирибу приходилось ждать, пока кто-нибудь определится, он всегда старался принять максимальное участие в процессе обдумывания вопроса. Потому он решил продолжить разговор в комнате Антонова в общежитии.

«Расскажи еще о себе, – попросил Ириб. – Что ты раньше программировал?»

«Я сделал несколько игр», – ответил Антонов и подвел гостя к компьютеру, чтобы показать, что он сделал.

Взгляду Ириба предстала игра-стрелялка, изображающая космический корабль. Графика была довольно сырой, а сама игра не отличалась оригинальностью и большей частью повторяла сюжет Galaga, но после того, как Антонов показал еще несколько игр, Ириб понял, в чем тут соль. Антонов даже не пытался коммерциализировать свои игры, он просто делал собственные версии классических игр для самого себя.

«Ты сам все это сделал?» – спросил Ириб, глубоко впечатленный антоновской версией Tetris.

«Есть и другие игры, – ответил Антонов. – Могу показать».

«Подожди. Давай прервемся. С кем ты работал? Кто делал графику?»

«Я сделал все сам, – ответил Антонов со смесью гордости и

вызова в голосе. – Я сам купил инструменты для графического дизайна. Каждый пиксель выставлен моими руками».

Когда Антонов показал несколько созданных им инструментов, Ириб не мог поверить своим глазам. Антонов не использовал ни Photoshop, ни Direct X, ни какую-либо библиотеку Microsoft, которые намного облегчили бы работу. Вместо этого Антонов в буквальном смысле слова создал каждый инструмент с нуля.

«Майк, – сказал Ириб. – Просто с ума сойти! Как ты научился всему этому?»

«Я учился сам. Вот по этим книгам», – Антонов подобрал с пола черно-белую нотную тетрадь и подал ее Ирибу.

Ожидая увидеть книгу по компьютерным наукам, Брендан был в замешательстве. Раскрыв нотную тетрадь, исписанную четким мелким почерком строка за строкой, он не сразу сообразил, что Антонов переписал от руки целую компьютерную книгу: «Почему ты просто не купил себе нужную книгу?»

«Это дорого! – объяснил Антонов. – Но в библиотеке можно было бесплатно переписать команды ассемблера во всех подробностях, построчно. А заодно и все остальное, что мне нужно».

Затем Антонов указал на кипу нотных тетрадей, громоздившихся у противоположной стены. В голове Ириба одновременно вспыхнули три мысли.

• Этот парень – гений!

• Я напал на золотую жилу.

• Может быть, мы вдвоем создадим нечто *куда более значительное*, чем просто технологический музей.

«Майк, – наконец сказал Ириб. – Полагаю, нам с тобой стоит основать компанию».

Ириб не сразу приступил к полноценной деятельности, но в течение следующих месяцев стало понятно, что он не просто всерьез задался целью основать компанию вместе с Антоновым, но и решил, чем займется их стартап.

«Ты знаешь фирму Maxis?» – спросил Ириб.

Разумеется, Антонов знал Maxis. Они сделали SimCity и еще уйму клевых игр по мотивам The Sims. Компанию только что приобрела корпорация Electronic Arts за сто двадцать пять миллионов долларов, так что они не продешевили! Уж не думает ли Ириб, что им следует основать компанию, которая будет выпускать имитационные игры? Не думает ли он, что их компания когда-нибудь принесет им настоящее богатство? И в один прекрасный день они разбогатеют настолько, что каждому

из них достанется по миллиону долларов?

Ириб рассмеялся. Интонация, с которой Антонов произнес «миллион долларов», забавляла и умиляла его. У него срывался голос, и он морщился, как будто опасаясь, что может сглазить их удачу, заговорив вслух о возможности разбогатеть. Все это было ничуть не удивительно, так как Антонов рос в бедности. Но ведь и Ириб тоже воспитывался отнюдь не в роскоши. Его растила мать-одиночка; и, хотя они в целом сводили концы с концами, это никогда не давалось им легко. Как бы то ни было, обладая врожденной способностью внушать оптимизм и уверенность (что заметно контрастировало с чувствительной натурой Антонова), Ириб мог говорить о миллионах – сотнях миллионов, даже миллиардах – с совершенно холодным сердцем. Почему бы и нет, черт возьми? Вокруг хватает денег, которые только и ждут, что их кто-то присвоит – почему бы не он? Почему не мы? Почему не Брендан Ириб и Майк Антонов?

Бизнес-идея Ириба оказалась не совсем такой, как представлялось Антонову. Он не собирался открывать студию игр вроде Maxis; вместо этого он намеревался воплотить идею, которая посетила его, когда он посмотрел выступление инженера Maxis на конференции разработчиков компьютерных игр в 1998 году. Инженер рассказывал о внутрикорпоративном инструменте, который он разработал для Maxis, – графической системе управления окнами, применяемой для разработки игр вроде SimCity. Слушая речь инженера, Ириб начал подумывать о том, как было бы здорово, если бы все разработчики игр заполучили такой инструмент.

«Вот что мы должны сделать, – объяснил Антонову Ириб. – Систему управления окнами, которая сможет конкурировать с Windows и Mac. Для начала мы разработаем систему для разработчиков, но в конечном счете мы должны сделать ее универсальной, подходящей каждому для любых задач».

Когда ему задавали резонный вопрос – как могут двое первокурсников тягаться с такими конкурентами, как Apple и Microsoft, Ириб обычно отвечал: «Microsoft основали двое парней, Apple основали двое парней, и нас тоже двое. Если смогли они, сможем и мы. Наша версия будет еще лучше благодаря расширенному функционалу и поддержке разных платформ».

Теперь, оглядываясь назад, Ириб был готов признать, что его планы являлись «не в меру амбициозными». Но даже если и так, он ничуть не жалел, что метил так высоко. В ту пору Ириб с самого начала был убежден, что они с Антоновым вместе напишут первоклассный графический механизм под названием GFC, который победит всех голиафов, стоявших у них на пути. Так

появился стартап Sonic Fusion.

Но даже когда они наладили сотрудничество, работы оставалось слишком много, чтобы Ириб и Антонов могли справиться вдвоем. Однажды в их разговор вмешался Эндрю Рейс, с которым Антонов жил в одной комнате. «Знаете, – сказал Рейс, растягивая слова. – Я бы… мог вам помочь».

Учитывая, что Рейс был так же силен в программировании, как и Антонов, учредители Sonic Fusion охотно приняли его в компанию. Так же охотно они наняли Свена Диксона, неопытного, но талантливого специалиста по пиксельной графике, с которым Ириб еще подростком работал во время стажировки в Alien Software.

Получив небольшое финансовое подспорье от матери и дяди Ириба, четверо учредителей подыскали скромное подвальное помещение в городе Лорел, штат Мэриленд. Каждого, кто приходил в офис, миновав мусорный пресс, обдавало тяжелым промозглым духом – место было просто ужасным. Но парни думали иначе: ведь это был их офис, предназначавшийся для их бизнеса, а иметь офис и собственный бизнес в столь юном возрасте – все равно что овладеть магией.

Ко всему прочему Ириб решил бросить учебу, чтобы в полной мере проникнуться этой магией общего дела, а затем попытался убедить Антонова последовать его примеру.

«Родители ни за что не позволят! – возразил Антонов. – В моей семье все занимаются наукой, у всех докторские степени. Для них образование – это все».

«Необязательно спрашивать их разрешения», – ответил Ириб.

Возможно, с технической точки зрения он был прав. Но Антонову казалось, что мнение родителей, особенно матери, все-таки следует учесть. Когда он был маленьким, его мама, ученый-биолог, многим пожертвовала ради него и всегда ставила во главу угла его образование.

«Она брала меня с собой в лабораторию, когда позволяло начальство, – вспоминал Антонов. – А еще она научила меня английскому. Не то что бы она сама его хорошо знала, но она заставила меня учить английский с раннего детства и устроила меня в спецшколу с углубленным изучением языка. Она дала мне все, что могла».

Ириб понимал своего друга. Его маме временами тоже приходилось воспитывать его в одиночку, и она тоже старалась дать ему все, что могла. Но при всей благодарности он не позволял ей принимать решения за него, и в скором времени ему удалось склонить Антонова на свою сторону. Правда, тот, пойдя на уступки родителям, согласился записаться на какой-то

вечерний курс.

Чтобы сократить расходы, Ириб и Антонов поселились в доме матери Брендана и жили вместе с ней, пытаясь поставить на ноги Sonic Fusion. Что и говорить, им приходилось нелегко. Их усилия так и не обрели конкретного воплощения – до цели постоянно оставалось как будто рукой подать – стоит сделать лишь один рывок, но итогом их стараний стала лишь стопка необналиченных чеков для сотрудников, громоздившаяся на столе.

На каждом чеке, выписанном на имя Ириба, Антонова или Диксона, была зафиксирована неделя просрочки по зарплате, потому что на банковском счете попросту не хватало денег.

Ирибу и Антонову приходилось бороться еще сильнее, потому что их проект постоянно расхваливали на все лады. «Это как раз тот случай, когда нужная идея появляется в нужное время», – объясняла технический аналитик Лаура ДиДио в статье о Sonic Fusion для газеты Baltimore Sun в 2003 году. И тем не менее они все еще продолжали бороться за выживание.

Развязка наступила в 2005 году, когда Ириб заключил соглашение с Firaxis Games по предоставлению GFC лицензии на поддержку последнего издания флагманской серии игр Civilization. Вот он, момент истины! Большой рывок все-таки произошел! Так что Антонов внес пару изменений в ядро системы, а Ириб откомандировал сам себя в Firaxis, чтобы «интегрировать GFC и написать код для пользовательского интерфейса Civilization 4. Игра вышла вовремя и получила восторженные отзывы, но, вместо того чтобы отпраздновать важную веху в развитии их бизнеса, Ириб отвел Антонова в сторону и произнес фразу, давшуюся ему тяжелее всех слов, которые ему когда-либо доводилось говорить: «Мы должны убить наше новорожденное дитя и начать все с самого начала».

«Мы попросту не можем развивать это направление», – пояснил Ириб, не веря собственным словам. Он обожал GFC и был убежден, что код написан прекрасно: «Я очень горжусь GFC, но он слишком большой и требует колоссальной поддержки. У нас нет ни единой возможности его масштабировать».

«Но…»

«Я знаю, что говорю, – поверь мне, я в теме. Я пытаюсь продавать и продвигать GFC, но все разработчики находят его чересчур сложным. Им хочется просто иметь возможность пользоваться Flash».

Под Flash Ириб подразумевал Macromedia Flash – графическую анимационную платформу, которая за последнее время получила широкое распространение благодаря быстрой и беспроблемной работе в Интернете. На фоне стремительного

роста количества онлайн-пользователей ставка на Flash в то время выглядела многообещающей. Поэтому, как бы Антонову ни хотелось поспорить с Ирибом, он понимал, что его партнер прав. Так что, имея за плечами шесть лет опыта и свыше трехсот тысяч строк написанного кода, они решили, что пора перезагрузить стартап.

Стартап № 1.5. Scaleform

Решив начать с чистого листа, Ириб нашел в Интернете flash-проект с открытым исходным кодом. В течение последующих шести месяцев Антонов и Рейс использовали его как отправную точку для разработки продукта, задуманного Ирибом, – пакета высокопроизводительного межплатформенного ПО с поддержкой Flash в 3D-видеоиграх. Они назвали новый продукт GFx и, планируя расширить бизнес, переименовали компанию в Scaleform.

Риск очень скоро оправдал себя. Все началось со звонка Джевата Йерли, генерального директора Crytek. «Мы поиграли с вашей продукцией, – сообщил Йерли Ирибу, – и в конечном счете пришли к выводу, что созрели для ее применения».

Новость звучала потрясающе: надо же, у Scaleform появился первый клиент, да еще какой! Немецкая студия игр Crytek на тот момент выпустила всего одну игру – Far Cry, которая, однако, была признана одной из лучших игр 2004 года. На тот момент компания уже начала работу над вторым проектом – Crysis.

«Чудесно, – спокойно ответил Ириб. – Вы собираетесь использовать GFx в Crysis?»

«Не только в Crysis, – сказал Йерли. – Мы намерены использовать его и во всех последующих продуктах. На протяжении десяти лет».

Ириб не верил своим ушам. Целых десять лет – беспрецедентный срок для лицензионного соглашения по межплатформенному ПО.

«Да, на протяжении десяти лет, – продолжал Йерли. – Но мы хотим получить GFx бесплатно».

Ириб быстро прикинул расклад в уме. Что перевесит: отсутствие прибыли или выгода от партнерства с раскрученной студией? После долгой паузы он принял предложение: «Но только при условии, если вы обещаете сохранить все в тайне».

«Хорошо», – ответил Йерли.

«И вы должны оплатить ежегодную поддержку».

«Само собой».

Йерли также согласился выпустить пресс-релиз и оповестить

СМИ о заключении лицензионного соглашения сроком на десять лет. «Scaleform поможет Crytek предоставить игрокам плоды самых передовых технологий, – сообщил он во время интервью сайту Gamasutra. – При помощи нашего движка CryEngine 2 и межплатформенного ПО GFx игра Crysis подарит вам небывалые ощущения – в точности как в кино».

Через несколько дней после старта пиар-кампании Ирибу позвонили Рей Музика и Грег Зещук из BioWare. Им хотелось не просто воспользоваться GFx для высокобюджетного научно-фантастического шутера Mass Effect, но и заключить лицензионное соглашение на следующие девять игр.

За Crytek и BioWare последовали и другие разработчики. В течение года Scaleform получила около двадцати лицензий; за два года их было уже более пятидесяти, а к 2008-му— более сотни. Как следствие, за компанией Scaleform утвердилась репутация первоклассного поставщика межплатформенного ПО, а Ириб наконец-то приобщился к житейским радостям – автомобилям стоимостью сто пятьдесят тысяч долларов, наручным часам за полсотни тысяч и выходным вроде этого «уикенда в Западном Голливуде», как выражался Грег Касл, когда Ириб и его старые друзья из Scaleform заселялись в дорогой отель, как правило, в «Мондриан», и в течение следующих двадцати четырех или сорока восьми часов наслаждались плодами общих побед.

«Как насчет Майка? – спросил Свен Диксон. – Он составит нам компанию?»

«Вряд ли», – ответил Ириб. Такое времяпрепровождение не слишком нравилось Антонову.

«Может быть, он пообедает с нами, – добавил Нейт Митчелл, а потом обратился к Ирибу: – Если только у тебя получится договориться о встрече с тем парнем».

Нейт Митчелл пришел в Scaleform летом 2008 года. Раньше они с Бренданом время от времени узнавали новости друг о друге от Пола Ириба, который приходился Брендану двоюродным братом, а Нейту – другом детства. Пол постоянно отмечал, как много между ними общего, предлагая поработать вместе над каким-нибудь проектом. Но оба они были слишком заняты, к тому же на самом деле между ними было не так уж много общего, кроме интереса к компьютерам, так что они особо не общались. Все изменилось, когда Митчелл, студент колледжа Дикинсон, на третьем курсе начал подыскивать место для стажировки в индустрии видеоигр накануне летних каникул. Когда он потерпел неудачу во всех крупных компаниях, Пол Ириб в который раз предложил: «Чувак, обратись к моему двоюродному брату!»

Неожиданно для самих себя Ириб и Митчелл подружились.

Как часто бывает с близкими друзьями, трудно сказать наверняка, как и почему они сошлись. Разумеется, они сблизились большей частью по той же причине, по которой Пол Ириб решил их познакомить, – сходство их характеров. Они оба были неплохими, хотя и не гениальными программистами, оба были по-мальчишески красивы; гиковские замашки в их характере уравновешивались открытостью, причем каждый из них был достаточно обходителен, чтобы поддержать любую беседу. Также их отличала крайняя степень упорства: ни одна задача не казалась им неподъемной, никакой график не представлялся слишком жестким. При любых обстоятельствах Брендан и Нейт находили способ управиться с работой.

У Ириба, который был на девять лет старше и занимал должность главы ныне процветающей компании – производителя межплатформенного ПО, было намного больше опыта, чем у Митчелла, но он распознал в стажере Scaleform омоложенную версию самого себя. На Митчелла можно было положиться и вдобавок оказать содействие его профессиональному становлению – вплоть до того, что к концу лета Ириб уговаривал молодого стажера бросить колледж в последний год учебы и перейти в штат Scaleform на должность с полной занятостью.

«Не могу! – сказал Митчелл. – Я должен вернуться в колледж. Разве ты не знаешь, как на это посмотрят мои родители?»

«Хорошо, я подумаю. Но будь добр, возвращайся к нам после выпуска, хорошо?»

Митчелл не только вернулся к ним сразу после выпуска, но и провел зимние каникулы, работая в компании. В Scaleform он чувствовал себя как дома. В лице Ириба он обрел отличного наставника, в лице Антонова и Рейса – великих инженеров, к тому же его постоянно окружал коллектив молодых и талантливых друзей, которые ощущали себя единой семьей. В сущности, сбылись все надежды Митчелла, кроме одной – всю свою жизнь он мечтал открыть свое дело. В Scaleform этой мечте было не суждено сбыться – ведь он не вошел в дело с самого начала. И как только парни, которых он взаправду воспринимал как братьев, заводили разговор о «старых добрых временах», на него накатывала тоска.

Но даже если Митчеллу не пришлось поднимать компанию с нуля, он приложил руку к тому, чтобы превратить Scaleform из просто хорошей компании в первоклассную – причем настолько, что в марте 2011 года Ириб и Антонов продали ее корпорации Autodesk за тридцать шесть миллионов долларов. А потом Ириб совершил поступок, немало удививший его друзей, – он решил выйти из дела через два месяца после продажи бизнеса.

Стартап № 2. Gaikai

Получив в свое распоряжение ресурсы Autodesk и весь комплект активов Scaleform, Ириб не мог отделаться от ощущения, что основанная им компания отныне обречена на успех, а значит, настало время *создавать* новый проект. Потому он простился с родным штатом Мэриленд и перебрался на запад, где его ожидала должность директора отдела контроля производства в перспективном стартапе Gaikai.

Эта компания, обосновавшаяся в округе Ориндж, Калифорния, представляла собой облачный игровой сервис, позволяющий транслировать стримы консольного качества на планшетах, мобильных устройствах и смарт-ТВ. «Это как Netflix, только для видеоигр, – объяснял Ириб друзьям. – Игры по первому запросу, прямо в телевизор. Консоли больше не нужны, достаточно одного джойстика». В чем будут заключаться обязанности Ириба в новой компании, сообщила статья на сайте The Verge: «Он примет участие в создании комплекта разработчика, способного интегрировать во внутреннюю сеть Gaikai не только производителей телевизоров, планшетов и телевизионных приставок, но и разработчиков игр».

В Gaikai Ириба привлекало многое – инновационные технологии, революционная стратегия и финансовая поддержка от ведущих венчурных инвесторов, таких как NEA и Benchmark Capital, но в особенности ему импонировал автор исходной концепции бизнеса – Дэвид Перри, выдающийся разработчик компьютерных игр, получивший известность благодаря играм Cool Spot, Earthworm Jim и Disney's Aladdin. Подростком Ириб обожал Перри, и теперь, на новом этапе карьеры, вдохновляющий пример одного из героев детства оказался очень кстати.

«Мы собираемся изменить мир!» – заявил Перри Ирибу.

Изменить мир можно только коллективными усилиями, поэтому через несколько месяцев после поступления на работу в Gaikai Ириб начал набирать в штат «своих парней». В особенности он хотел привлечь в проект Антонова, Рейса и Митчелла.

Из всех троих проще всего было нанять Антонова. Как и Ириб, проработав десять лет в одном проекте, он созрел для нового старта. Сосватать Рейса оказалось немного труднее, но Ириб знал, что ключ к сердцу его друга – свобода, в том числе и личная. Для Рейса было крайне важно лелеять свои причуды и работать в собственном затейливом ритме – например, каждую неделю брать выходной, чтобы дать передохнуть натруженным пальцам. Но Рейса тогда озаботила угроза профессиональной свободе.

«Вот что, – заявил Рейс Ирибу, – Autodesk хочет, чтобы я подписал… этот дурацкий договор».

Заключение трудового договора вменялось в обязанность всем сотрудникам Scaleform вскоре после покупки компании. Договор сам по себе был вполне стандартный, но Рейс, исключительно требовательный к личной свободе и соблюдению прав программистов на рабочем месте, возражал против таких пунктов, как отказ от конкурентных действий и передача права интеллектуальной собственности, содержавшихся в тексте договора, который ему предлагали подписать.

«Хорошо, – сказал Ириб, сверкая глазами. – Если ты перейдешь на работу к нам, тебе не придется подписывать ничего подобного. Я устрою все, как ты захочешь. Ты меня знаешь».

Итак, Рейс и Антонов были в деле; оставалось заполучить Митчелла, хотя Ириб с самого начала знал, что это будет нелегко. В отличие от Антонова, Митчеллу представилась реальная возможность расширить сферу влияния и перенять кое-какие полномочия Ириба. Изначально непростая ситуация осложнилась еще больше, когда Митчеллу предложили работу в Riot Games, связанную с разработкой пользовательского интерфейса для новой массовой онлайн-игры под названием League of Legends, которая вскоре станет мегапопулярной.

«Собственно, о такой вакансии я и мечтал», – объяснял Митчелл Ирибу по телефону. Он звонил издалека – из Франции, а именно – из Парижа, где у него на следующей неделе планировалось несколько встреч. Он прилетел в город на неделю раньше, рассчитывая несколько дней подряд наслаждаться прелестями старого города, но Ириб спутал его планы, задавшись целью убедить Митчелла отказаться от так называемой работы мечты и присоединиться к ним.

Финансовое поощрение! Карьерный рост! Возможность войти в дело с самого начала! Три часа напролет Ириб расточал перед Митчеллом всю мощь своего красноречия, а на следующий день распинался перед ним еще три часа. Пока Брендан излагал Митчеллу свое видение будущего, приправленное ностальгией по их совместному прошлому, тот не мог сосредоточиться на настоящем моменте. Лувр? Эйфелева башня? Триумфальная арка? Один за другим эти памятники истории превращались в плоские декорации, пока Митчелл бродил по Парижу, снедаемый экзистенциальными вопросами.

Ситуация обострилась, когда на арену вышел третий персонаж, надеявшийся завладеть его талантами, – Грег Касл. Тот самый Грег Касл, который сейчас, во время уикенда в Западном Голливуде, несколько минут назад выхватил возле бассейна пару

ломтиков картофеля фри прямо из загорелых рук Митчелла. «Будь осторожен, – пошутил Касл, – а то я вернусь за добавкой».

Из всей команды Scaleform Ириб считал Касла «лучшим и самым давним другом», что со стороны выглядело несколько иронично, так как Касл начал сотрудничать со Scaleform в 2010 году. Тем не менее он вошел в проект с самого начала, еще со времен Мэрилендского университета. Собственно говоря, это случилось во время отсутствия Антонова, когда тот съехал из соседней с Бренданом комнаты к Эндрю Рейсу, – именно тогда Касл и Ириб сблизились по-настоящему.

В отличие от Ириба, Антонова и Рейса, Касл не был силен в программировании. Но он увлекался технологиями, предпринимательством и продажами, в результате чего нетехническая сторона личности Ириба, находившая удовольствие в заключении сделок, риске и исследовании рынков будущего, обрела в его лице идеального компаньона. Оба они так искренне прониклись своими общими интересами, что когда Ириб в конце первого курса объявил друзьям, что бросает учебу, Касл не просто оказался среди тех немногих, кто дал реальную поддержку, – он был впечатлен настолько, что, не имея денег для собственных инвестиций, познакомил Ириба кое с кем из более зажиточных друзей, которые вложили средства в Sonic Fusion на начальном этапе развития. Ириб всегда будет помнить о его поступке – и когда Касл, получивший работу в финансовой сфере, уедет из Мэриленда в Нью-Йорк, и когда он покинет Соединенные Штаты с намерением открыть ресторан в Лондоне – и впоследствии отблагодарит его, официально приняв лучшего из своих старых друзей в семью Scaleform.

Полученное Каслом образование позволяло руководить маркетингом, рекламой и связями с общественностью в Scaleform, а после поглощения компании он занял должность менеджера по маркетингу в Autodesk. Пока Митчелл находился в Париже, решая, какому из двух грандиозных шансов отдать предпочтение, вмешался Касл и попытался убедить его отклонить оба варианта.

«Оставайся в Autodesk!» – сказал Касл Митчеллу.

«Переходи в Gaikai!» – позже парировал Ириб. Удивительно (хотя и замечательно), что даже во время его метаний Ириб и Касл проводили те выходные вместе, из взаимного уважения решив не упоминать о попытках друг друга переманить к себе Митчелла, если не считать великодушных пожеланий: «Удачи вам, сэр!»

На следующий вечер Митчелл определился и позвонил Ирибу, чтобы оповестить его о своем решении: прости, но я ухожу в Riot Games.

«По-моему, ты совершаешь ошибку», – сказал ему Ириб.

«Я знаю, что, по-твоему, я совершаю ошибку», – отрезал Митчелл.

«Послушай, – сказал Ириб без привычного напора в голосе. – Я все понимаю. Но я хочу, чтобы ты запомнил одну вещь. Ты всегда-всегда-всегда можешь соскочить с темы, если тебе не понравится в Riot. Если что, бери ноги в руки и возвращайся к нам, приходи ко мне работать. Знай, что до нашего офиса всего сорок пять минут пути».

К тому времени в Париже уже было за полночь, так что Митчелл поблагодарил Ириба – да, серьезно, спасибо тебе, чувак, – нажал отбой и отправился спать. В конце концов, решение принято, так что его ожидает крепкий сон. По крайней мере, он так думал. «Нейт, – сказал Ириб несколько часов спустя, разбудив Митчелла. – Я подумал еще раз и решил, что не стоит тебя так просто отпускать. Тебе нужно работать в Gaikai. Прости, но ты просто обязан перейти к нам».

«Но я уже решил, – ответил Митчелл. – Не начинай. Пожалуйста».

«Ну уж нет, прости. Переходи в Gaikai. Ради меня. Просто поработай в Gaikai полгода, а если тебе у нас не понравится, Riot никуда не убежит. Доверься мне».

«Откуда тебе знать про Riot?»

«Я знаю, о чем говорю, поверь мне. Ты думаешь, что за шесть месяцев они забудут, какой ты ценный кадр? Да ни за что в жизни. А если они все-таки забудут, то я позвоню им и напомню – и буду названивать до тех пор, пока они не вспомнят о тебе. Так что удели мне всего шесть месяцев. Хорошо?»

«Хорошо», – ответил Митчелл. Как только слово сорвалось у него с губ, он ощутил легкий укол досады – не потому, что сожалел о своем решении или счел, что дал согласие под давлением. Напротив, решение казалось настолько удачным, что он и сам не знал, почему так долго колебался.

Благополучно наняв Митчелла – или «уладив с ним вопрос», по любимому выражению Ириба, – он нацелился на стартап WikiPad из Лос-Анжелеса, с которым также требовалось «уладить дело».

Стартап № 3. WikiPad

Как и многие другие фанаты гаджетов, Ириб узнал о WikiPad в 2012 году на Выставке потребительской электроники, когда учредители стартапа (Джеймс Бауэр и Мэттью Джойнс) продемонстрировали прототип 3D-планшета, не требующего

очков, предназначенного для образовательных целей. В отличие от большинства единомышленников Ириба больше всего заинтересовал не 3D-аспект – его внимание привлекли съемные игровые контроллеры, всегда находившиеся под рукой.

Именно такие контроллеры, думал Ириб, идеально подошли бы для Gaikai. У обычных планшетов, таких как iPad от Apple или Nexus от Google, имелась одна проблема: если захочется поиграть в компьютерные игры через стрим-сервис Gaikai, придется воспользоваться сенсорными контроллерами планшета, установленными по умолчанию, либо идти покупать совместимый игровой контроллер. Но WikiPad показался Ирибу таким прекрасным, что, по его мнению, гаджет был обречен на успех. Впоследствии он называл WikiPad «непревзойденным планшетом для видеоигр».

Ириб изначально планировал начать с той или иной формы партнерства с WikiPad. Но чем больше он общался с Бауэром, тем больше его воодушевлял потенциал планшета, и в конце концов Брендан инвестировал в проект солидную сумму и стал соучредителем WikiPad. Затем в мае 2012 года, в тот же месяц, когда Антонов, Рейс и Митчелл переехали из Мэриленда в Калифорнию и все вместе официально запустили Gaikai, их новоиспеченная компания объявила о заключении партнерского соглашения с WikiPad для совместной разработки «первого в мире игрового планшета».

Спрос на WikiPad моментально взлетел. «Все ритейлеры заказывают его как сумасшедшие, чтобы наверняка заполучить несколько экземпляров к Рождеству», – заявил генеральный директор Gaikai Дэвид Перри сайту The Verge. Через два месяца, щурясь на солнце на крыше отеля «Мондриан», Ириб поймал себя на мысли, что его в большей степени занимает предложение, а не спрос – он ломал голову, где и как наладить производство игрового планшета. По ходу дела Брендан начал понимать, что выпуск «железа» в корне отличается от разработки софта, с которым он привык иметь дело. Тем не менее он отчаянно пытался войти в очередной стартап, связанный с «железом», и на это его сподвиг внезапный телефонный звонок от старого друга, раздавшийся неделей ранее.

Стартап № 4. Oculus?

Как и в фильме «Назад в будущее», где Марвин Берри звонит своему двоюродному брату Чаку и рассказывает ему о новом звуке, который, быть может, ему понравится, Лоран Скалли позвонил Ирибу, чтобы рассказать об одной коммерческой

возможности, способной его заинтересовать. Шансы на успех были довольно высоки: «Тебе обязательно стоит встретиться с тем парнем, Палмером Лаки!»

«Кто он такой?» – спросил Ириб, выходя из своей серебристой Audi R8 на парковочной площадке Gaikai.

«Палмер Лаки, – ответил Скалли, – занимается виртуальной реальностью, и у него она действительно работает. Тебе нужно встретиться с ним, Брендан. Похоже, в этот раз дело точно выгорит».

Ирибу импонировал энтузиазм Скалли – как, впрочем, и всегда. Но, наскоро прокрутив в памяти все прошлые высказывания Скалли о виртуальной реальности, Ириб при всем желании не мог отнестись к его рекомендациям всерьез. Виртуальная реальность – да вы что? Разработки начались тридцать лет назад, и из них ничего не вышло. Но потом Скалли прибавил еще кое-что, вынудив Ириба взять паузу: в проекте задействован Джон Кармак.

«Я не знаю, чем он там занимается, – пояснил Скалли, – но он показывал Oculus – VR-шлем Палмера Лаки – на E3».

Если Кармак загорелся этой затеей, подумал Ириб, тогда следует хотя бы взглянуть на Oculus. Добравшись до офиса, Ириб углубился в чтение статей о парне по имени Палмер Лаки и о показе VR-шлема, устроенном Джоном Кармаком на E3, а потом перешел на обзоры.

• «Это более чем захватывающе» (Eurogamer);

• «И вправду удивительно» (CNN);

• «Уровень погружения несравним ни с одной другой компьютерной игрой, в которую мне приходилось играть. У разработки большое будущее, если Кармак или кто-то другой сумеет вывести технологию на следующий уровень». (PC Gamer).

Когда Ириб прочитал статьи, его ошеломила мысль: «Я не мог проморгать разработку, которая изменяет мир».

«Если все это правда, – сказал Ириб, хватая в охапку Антонова и Митчелла и увлекая их в свой кабинет, чтобы показать им только что прочитанные статьи, – то нам стоит этим заняться».

Антонов и Митчелл были настроены скептически, повторяя в точности те же мысли, что и Ириб всего пятнадцать минут назад: виртуальная реальность? Да вы что? Однако, как и он, они увидели в виртуальной реальности перспективы для развития бизнеса и выразили желание изучить вопрос более подробно. Поэтому Ириб попросил Скалли познакомить его с Палмером Лаки, а потом предпринял попытку пригласить молодого

изобретателя на обед. Вот почему, стоя у лазурного бассейна на крыше отеля, Ириб то и дело поглядывал на телефон в надежде получить ответ от Лаки и определиться с планами на вечер. И Лаки в итоге ответил: да, он сможет встретиться с Ирибом и его друзьями в полдесятого в стейк-хаусе STK.

«Итак, сегодня вечером, – пояснил Ириб Грегу Каслу, уточнив насчет обеда, – я планирую встретиться с тем парнем по имени Палмер Лаки – тем самым юным дарованием, который бросил колледж, чтобы делать шлемы виртуальной реальности. Мы с Нейтом и Майком, возможно, тоже захотим поучаствовать. Ты с нами?»

«*Виртуальная* реальность?» – переспросил Касл. В его голосе одновременно слышались игривые, скептические и дружеские интонации.

«Тебе стоит это увидеть», – сказал Ириб, вытаскивая телефон, и затем показал видеозапись с Джоном Кармаком, демонстрирующим прототип Oculus Rift на E3.

Увиденное глубоко впечатлило Касла. Прототип оказался весьма и весьма крут. Но больше всего его удивило то, что за все четырнадцать лет их знакомства он ни разу не видел, чтобы какая-либо бизнес-возможность настолько увлекала Ириба. По правде говоря, Касл не знал наверняка, почему его самый близкий и самый давний друг пришел в такое возбуждение.

«За этой штукой… – начал Ириб, и его глаза загорелись, пока он прокручивал в уме возможное развитие событий – сначала на пять лет вперед, потом на десять, потом на двадцать и так далее, – так вот, за этой штукой будущее».

Глава 5. Обед в STK

15 ИЮНЯ 2012 ГОДА

Стейк-хаус STK на бульваре Ла-Синега резко выделялся на фоне других фешенебельных стейк-хаусов, декорированных неизменным дымчатым деревом и темной кожей. Его помещения, залитые ослепительным золотым светом, были отделаны плиткой с орнаментом под крокодиловую кожу, а на стене громоздились выбеленные бычьи рога. Палмеру Лаки еще не приходилось видеть, чтобы привычный для Лос-Анджелеса шик достигал такого размаха. Поэтому, когда он вошел, одетый в шорты карго, серую футболку с логотипом Atari и шлепанцы, все тут же уставились на него.

«Палмер! – воскликнул Ириб, выступая навстречу гостю. – Наконец-то вы пришли!»

«Брендан? Здравствуйте!»

Догадавшись, что Лаки чувствует себя не в своей тарелке, Ириб улыбнулся и по-дружески похлопал его по спине, как бы давая понять, что не все так плохо, как кажется. «Следуйте за мной», – сказал Ириб и повел своего гостя по полу, напоминающему крокодиловую кожу, к круглой кабинке в углу, где Лаки с удивлением обнаружил еще пятерых парней, которые поначалу показались ему двойниками Ириба. Затем они по очереди представились.

Майк Антонов: архитектор ПО в компании Gaikai, соучредитель Scaleform, компаньон Ириба.

Нейт Митчелл: старший разработчик продуктов Gaikai, до этого работал в Scaleform.

Свен Диксон: разработчик Scaleform и Autodesk, давний знакомый Ириба.

Грег Касл: бывший финансист, в настоящее время – менеджер по маркетингу в Autodesk.

Джеймс Бауэр: генеральный директор WikiPad, соучредитель компании, компаньон Ириба.

Последнее слово Брендан Ириб, разумеется, оставил за собой: «Мы только что основали компанию WikiPad», – произнес он таким тоном, будто основать компанию для него – все равно что съездить в соседний город. Собственно, ради этого все и затевалось: в тот вечер требовалось убедить Лаки, что основать компанию – плевое дело.

Учитывая стоящую перед ним задачу, о лучших союзниках

Ириб не мог и мечтать. Ему досталась команда из четверых парней, которые верили в него и были щедро вознаграждены за оказанное доверие после продажи Scaleform. Пятым был Бауэр, чей стартап Брендан взялся финансировать. Общими усилиями эти парни делали ходячую и говорящую рекламу Иribу – его компетентности и личности в целом. Каждый из них по-своему выделялся на фоне блистательных и прекрасных людей. Лаки в такой обстановке было не по себе, а команда Ириба не могла отделаться от мысли, что ситуация уж слишком напоминает сцену из фильма «Социальная сеть», в которой Шон Паркер преподнес Марку Цукербергу и Дастину Московицу сюрприз, показав мимоходом, как могла бы сложиться их жизнь. Разница была лишь в том, что в этой ситуации, как позже выразился Касл, «шесть акул окружили оленя, ослепленного ближним светом».

Впрочем, в скором времени Касл, а затем и все остальные, заметили, что этот парень вовсе не кроткий олень. Как только Лаки заговорил, с каждым произнесенным предложением его личность раскрывалась все больше – плавно переходя от темы к теме, он разражался пламенными тирадами и отпускал добродушные подколы с непоколебимой уверенностью в себе, и всем сидящим за столом стало понятно, что в личности Палмера есть что-то магическое.

«Правда, что вы отправили Кармаку ваш первый и единственный прототип? – сказал Ириб. – Без документов и не взимая платы, вот так запросто?»

«Ага, – ответил Лаки. – Знаете ли, когда Иисус просит поделиться одеждой, а у вас есть еще и мотоцикл, вы, как правило, соглашаетесь».

Собеседники Лаки довольно быстро сообразили, что он проводит параллель с известной сценой из «Терминатора», но даже этих секунд оказалось достаточно, чтобы вынести резюме: мальчик пришелся им по душе. Он был самоуверен, но не высокомерен; умен, но без зауми. Что бы Палмер ни делал в тот вечер – говорил, слушал или просто налегал на рисовые хлопья со вкусом креветок, – в каждом его действии проступали задатки юного гения, полного воодушевления и задора. «А ведь ему еще только девятнадцать».

«И вы бросили колледж? – спросил Касл. – Верно?»

«Эй! – вмешался Ириб. – В этом нет ничего плохого».

Лаки хихикнул: «Ну, *по-моему,* в этом нет ничего плохого. Но я очутился в… несколько затруднительном положении. Это долгая и, к сожалению, не очень интересная история. Больше всего бесит, что Калифорнийский университет в Лонг-Бич меня кинул, но я в целом ни о чем не жалею. По большому счету все

дело в программе „Резерв от Лонг-Бич“ – договоренности между Университетом штата Калифорния и местными муниципальными колледжами. Ее разработали, чтобы разгрузить крупные университеты, поощряя студентов поступать в местные колледжи. По условиям программы, если абитуриент набирал определенный средний балл, ему стопроцентно гарантировалось место в Университете. Так что программа „Резерв от Лонг-Бич“ – это по-настоящему здорово, но ее упразднили как раз тогда, когда она мне понадобилась. Вот такой вышел резерв».

«А где вы учились раньше?» – спросил Касл.

«Большую часть своей жизни я занимался на дому».

«Чудесно, – сказал Митчелл. – Вы учились сами? Или с братьями и сестрами?»

«Ну, смотрите, – ответил Лаки, проворачивая в уме хроники своего образования. – Большую часть времени я учился вместе с сестрами. Но старшие классы они все равно заканчивали в частной школе. Мама со мной почти не занималась – я учился по собственной воле, в основном по курсам для самостоятельного обучения; практически все курсы я прошел сам. Но такой подход работает только для людей определенного склада. Например, мои сестры не могут учиться сами по себе – у них нет ни внутренней мотивации, ни желания. Поэтому они не справлялись с программой и тестами, и им пришлось вернуться в школьную систему, которой мне посчастливилось избежать».

«Вы просто молодец! – сказал Ириб, захлебываясь смехом. – Очень интересно. Позвольте полюбопытствовать: не было ли у вас ощущения, что вы упустили что-то важное, потому что не учились в старших классах школы? Я понимаю, что вы так не думаете, но мне любопытно, посещало ли вас такое чувство, когда вы, скажем, читали что-нибудь или смотрели фильмы о старшеклассниках, ну вы поняли?»

«Да, хороший вопрос, – ответил Лаки. – Честно говоря, нет, я не думал об этом. Во-первых, у меня набралось достаточно друзей и вне школы. Во-вторых, хватало дополнительных занятий. И, в-третьих, у меня был Интернет, и я состоял во многих онлайн-сообществах. К тому же я, знаете ли, постоянно работал над собственными проектами. Но поскольку мне не с чем сравнивать, то невозможно понять, не упустил ли я чего-то. Может быть, я и вправду не получил какого-то ценного жизненного опыта».

«Да ну, – сказал один из его собеседников. – Дурацкие страсти старшей школы – единственное, что вы упустили».

«Да, наверное, – сказал Лаки. – Но в Интернете страсти однозначно сильнее!»

Когда Лаки пересказал кое-что из своих любимых интернет-

саг, разговор переключился на его отца. У него тоже есть изобретательская жилка? Не с его ли подачи вы все это затеяли?

«Нет, – пояснил Лаки. – Он продает машины. Мой папа, должно быть, лучший продавец машин в Калифорнии. К примеру, он всегда получал премии».

Парни, сидевшие за столом, восприняли известие на ура – все они были прирожденными коммерсантами или воспитали в себе нужные навыки. Где работает отец Лаки? Какие автомобили он любит продавать? Какие качества делают его успешным коммерсантом?

«Он знает, чем подкупить клиента, – сказал Лаки, широко улыбаясь. – Он знает, как убедить покупателя в том, что *ему непременно нужно уехать из салона на собственной машине*! Мне случалось бывать у него на работе, и я усвоил все его приемы. Например, такой: „Подождите, я сейчас переговорю с менеджером. Посмотрим, что можно сделать“. Потом мы с ним вместе заходили в офис менеджера и просто обсуждали всякую чепуху, не имевшую никакого отношения к делу. Через несколько минут папа выходил из офиса и говорил: „Хорошие новости – получилось выторговать вам скидку“. Так что да, это и вправду весело. А еще моего папу называют „клоузером“[22]: если кому-то из других работников трудно закрыть сделку, вызывают моего папу, и он улаживает дело. Его работа состоит в завершении сделок – за некоторое вознаграждение, разумеется!»

«Чудно, – сказал Ириб, мимоходом отметив, что связь, установившаяся между ним и Лаки, стала еще крепче – причем, как он надеялся, взаимно. – Мне нравится это слово: „клоузер“».

«Именно так, – пояснил Лаки, – но роль клоузера также предполагает, что с работы вы всегда уходите последним, потому что нужно оставаться в салоне до тех пор, пока не уйдет последний клиент. Я помню, как в детстве приставал к отцу с вопросами: „Папа, почему ты ходишь на работу каждый день?“ И он ответил [тут Лаки попытался изобразить голос человека постарше]: „Так надо, потому что ты мужчина, а мужчина должен обеспечивать семью“. Тогда я спросил, нравится ли ему его работа. „Нет, Палмер, я ее ненавижу и всегда ненавидел. Но дело не в этом. Не важно, что мне нравится, а что – нет. Важно, что я должен делать“».

Довольно скоро разговор перешел к теме, ради которой они все здесь собрались, – к виртуальной реальности. И тут Митчелл задал вопрос, в какой-то момент возникавший у каждого, кто принимал участие в беседе: если виртуальная реальность действительно настолько прекрасна, как утверждаете вы и Джон Кармак, тогда, черт возьми, почему вышло так, что всю эту

красоту – при всем уважении! – изобрел какой-то подросток?

Лаки залился краской. По факту Митчелл спрашивал его о том, почему он оказался избранным. Почему ты такой особенный? По правде говоря, на этот вопрос у Лаки не нашлось толкового ответа.

«Я всерьез увлекся виртуальной реальностью в шестнадцать лет, – сказал Лаки, – однако заинтересовался ею намного раньше. Но, как и миллионы других людей, которые тоже интересовались VR-технологиями, я считал, что это что-то безумно крутое из области научной фантастики. Я ставил виртуальную реальность в один ряд с путешествиями во времени и не думал, что подобным технологиям суждено появиться уже в наше время».

Его признание звучало странновато – но лишь до тех пор, пока все сидевшие за столом не осознали, что все они рассуждали примерно так же, прежде чем не узнали о Палмере Лаки. В глубине души они понимали, что виртуальная реальность лежит в несколько иной области очевидного-невероятного, чем путешествия во времени. В конце концов, эти парни застали девяностые и опробовали VR-шлемы в действии – какие-никакие, но все же это были VR-шлемы. «Я понял, – признался Ириб сквозь смех. – Но мне хотелось бы знать, не задумывался ли кто-либо еще о виртуальной реальности всерьез. К примеру, есть ли кто-то, помимо любителей, которых вы встречали на вашем форуме, кто серьезно занимался виртуальной реальностью, – какие-нибудь компании или что-то вроде того?»

Лаки пояснил, что некогда существовало несколько компаний, выпускавших VR-устройства, но ни одно из них не стало популярным; все они стоили слишком дорого и не учитывали нужд потребителя. «Все они обладали слишком узким углом обзора, – сказал Лаки. – И ни одно из устройств не предназначалось исключительно для игр. Ближе всех, хотя и не в полной мере, к созданию успешных VR-гаджетов, наверное, подошла компания Valve».

«Подождите, – сказал Ириб. – Вы сказали – Valve? Та самая Valve?»

Технически Valve представляла собой игровую студию, получившую известность благодаря серии игр, ставших классикой жанра: Half Life, Counter-Strike или Dota 2. Также ей принадлежит самая крупная платформа цифровой дистрибуции – Steam. Но было бы ошибкой называть Valve всего лишь «компанией-разработчиком игр», пусть даже и выдающейся. В отличие от Nintendo, Blizzard и других популярных производителей игр, Valve обросла собственной мифологией и за счет этого более походила на религиозную организацию, а не на коммерческое

предприятие. По ряду причин, включая вышеуказанные, в Valve подобралась уникальная команда самых талантливых дизайнеров, разработчиков и инженеров, к которым с недавних пор присоединилась живая легенда по имени Майкл Абраш.

В игровой индустрии и Кремниевой долине имя Майкла Абраша было известно каждому и пользовалось огромным уважением. Все знали, что в девяностые он помог Microsoft в разработке операционной системы Windows NT 3.1. Через несколько лет он перешел в id Software, где работал над созданием легендарной игры Quake, которая не только стала лидером продаж, но и отличалась воистину революционным уровнем графики. Потом он вернулся в Microsoft и в этот раз занялся проблемой обработки естественных языков – учил компьютеры понимать человеческую речь. В конце концов он перешел в Xbox Team и приложил руку к выпуску первой игровой консоли производства Microsoft.

Таким образом, когда Лаки узнал, что кто-то с подобным послужным списком, как у Абраша, сейчас работает над дополненной реальностью в Valve, он придал этому факту колоссальное значение.

«Погодите, – сказал Касл. – Что такое дополненная реальность?»

«Это что-то вроде виртуальной реальности, – пояснил Лаки, – но только в реальном мире. Представьте себе, что вместо телефона у вас пара очков, при помощи которых можно просматривать электронную почту, прокручивать приложения и – ну, не знаю – превратить этот ресторан в один из погибших городов Атлантиды. Просто нажмите на кнопку, и вам покажется, что вы находитесь под водой, и повсюду появятся виртуальные объекты».

«Вот это да!»

«Вот именно. Так что это что-то вроде виртуальной реальности, но не совсем. По-моему, до практического применения технологий дополненной реальности в более-менее приемлемом виде остается порядка десяти лет».

Когда подали первую партию закусок, за столом уже витал дух товарищества. Лаки все еще не был уверен, что отличит этих парней друг от друга на фото в каталоге типичных бизнесменов, однако он был вынужден признать, что они оказались совсем не такими, какими он их представлял. Они были вдумчивы, рассудительны и искренне увлечены предметом. Когда Лаки спросили о планах относительно виртуальной реальности, у него сложилось впечатление, что они в достаточной степени заслуживают доверия, чтобы говорить начистоту.

«Итак, две недели назад я планировал обратиться на Kickstarter и делать комплекты для разработчиков под заказ, – пояснил Лаки. – В принципе, я знаю всех, кто хоть сколько-нибудь интересуется виртуальной реальностью. Это вполне осуществимо… в общем, я хотел позвать народ на вечеринку с пиццей, и мы бы вместе собрали несколько комплектов – примерно сотню или около того».

Ириб изо всех сил старался не смотреть на Лаки как на сумасшедшего. Воплотить такой замысел было невозможно; если его планы тем и ограничивались, то мальчишка точно сошел с ума. Он, несомненно, переметнется к Sony, если представится такая возможность. «Чувак, – сказал наконец Ириб, мягко кивая Лаки. – Не надо. Только не это. Не стоит так поступать».

«Ну вообще-то, – произнес Лаки, напуская на лицо ослепительную улыбку, – мой план, *разумеется*, претерпел изменения».

«Ты ведешь переговоры еще с какими-то компаниями, кроме Sony?» – спросил Нейт Митчелл.

«Джон сказал, что id, точнее, головная компания ZeniMax, возможно, будет заинтересована оказать мне финансовую поддержку. Но они предлагали мне далеко не лучшие условия сделки».

«А вы, парни, все еще в хороших отношениях?» – спросил Ириб.

«С Джоном? – уточнил Лаки. – Да, мы отлично ладим. А вот за бизнесменов не поручусь. Честно говоря, я даже толком не знаю, чего они от меня хотят, за исключением того, чтобы я держался подальше от Kickstarter. Но там есть один парень, с которым по крайней мере приятно общаться, – Тодд Холленсхед. Поскольку они не отменили приглашение на QuakeCon, полагаю, что мы по-прежнему в хороших отношениях».

Парни за столом рассмеялись.

«Итак, – продолжал Лаки, – имеется еще одна возможность. Мой начальник в Институте креативных технологий – хотя с технической точки зрения я не знаю, приходился ли он мне действительно начальником, – в общем, Марк Болас, о котором вы, вероятно, слышали, наладил хорошие связи с Disney Imagineering Lab в Бербанке. И он сказал мне, что, возможно, у него получится пристроить меня туда заниматься виртуальной реальностью, если я захочу».

«Нет, только не это! – повторил Ириб с усмешкой. – Как бы круто это ни звучало, ты больше заработаешь, если пригласишь друзей на пиццу. Тогда ты хотя бы сможешь идти своим путем».

«Хотя и трудно объяснить, почему это так, – начал Майк

Антонов, – но большей радости в жизни просто нет!»

В ответ на замечание Антонова все дружно закивали.

«Важно, чтобы ты мог самостоятельно распоряжаться своей судьбой, – уточнил Ириб. – Иначе нет смысла за это браться. Я понимаю, что называть изобретение „детищем“ банально, но ведь в действительности так оно и есть. Не позволяй кому-то чужому отобрать у тебя твое детище. Разве они смогут воспитать его лучше, чем ты? Они усматривают в нем лишь возможность наживы и никогда не увидят того, что видишь ты».

Лаки взвесил его слова. «Я согласен, – ответил он, – но позволь задать тебе один вопрос. Я не хочу тебя обидеть, но разве не этого ты хочешь, предлагая мне сотрудничество?»

«В том-то и дело, что я предлагаю именно *сотрудничество*, – не колеблясь ответил Ириб. – Я хочу, чтобы ты работал *вместе* с нами, а мы поможем тебе расширить кругозор и обеспечим необходимыми ресурсами для достижения цели».

«Разумеется, – ответил Лаки. – Но?..»

«Есть миллионы „но“, – отрезал Ириб. – Может быть, когда-нибудь мы их обсудим. Но – я говорю совершенно искренне, так что, будь добр, просто поверь мне – наш обед затевался не для этого. Само собой, по-моему, было бы замечательно, если бы ты позволил нам сделать твое изобретение *великим*, но куда более важно, чтобы ты сам занимался своим проектом, а будешь ты сотрудничать с нами или нет – не так уж принципиально».

«А что об этом думает Лоран?» – спросил Лаки. Он не особенно стремился сотрудничать с Лораном Скалли, который представил его Рибу, однако отметил, что, если они продолжат работу над проектом вместе, Лоран наверняка захочет поучаствовать.

«Насчет Лорана не беспокойся, – сказал Ириб. – Мы пришли сюда не ради Лорана, а *ради тебя*. Мы хотим убедиться, что ты объективно оцениваешь имеющиеся варианты и будешь действовать в своих интересах».

«Я хочу действовать в интересах виртуальной реальности», – ответил Лаки.

«Конечно! – согласился Ириб. – Мы все тоже этого хотим! И я всего лишь пытаюсь довести до твоего сведения, что возможности, которые мы предлагаем, представляются редко, уж поверь мне. Такой шанс выпадает только раз в жизни».

За едой, в разгаре трапезы, Лаки дал себя уговорить. Возможно, перед ним и вправду замаячил один-единственный большой шанс, но он не позволит превратить себя в бесхребетную продажную душонку. Ему было необходимо тщательно разобраться во всем до конца, но на его пути вставала одна

проблема: у него почти закончились деньги. Как тут отказаться от шестизначной зарплаты, когда у тебя на банковском счете осталось меньше шестисот долларов?

«Дело вот в чем, – сказал Лаки, давая понять, что замечание его задело. – Конечно, я хочу сам руководить компанией. Я всегда мечтал о чем-то подобном. Но разве я могу позволить себе работать без зарплаты, когда мне предлагают так много денег?»

«Палмер, – сказал Ириб, улыбаясь так, будто он собрался проглотить весь ресторан. – Ты должен понимать, что если ты откроешь собственную компанию, ты сможешь назначить себе такую зарплату, какую захочешь».

У Лаки закружилась голова – возраст давал о себе знать: «О господи. Неужели вы и в самом деле можете это устроить?»

Через час или около того разговор зашел обо всех прелестях управления собственным бизнесом, об удовольствии, которое приносит собственное дело, о суммах, которые можно заработать, и, справедливости ради, о многочасовой напряженной работе на грани возможностей тела и разума. Но Лаки не собирался отступать перед лицом трудностей. Так или иначе, он уже созрел для подобного образа жизни. И все же, несмотря на всеобщее воодушевление и взаимопонимание, настал ключевой момент встречи, когда Ириб заявил Лаки, что кое-чего он все-таки делать не должен.

«Не продавай комплект для разработчиков», – безапелляционным тоном сказал Брендан.

«Что ты имеешь в виду? – спросил Лаки. – По-твоему, я должен подождать, а потом продать его как конечный продукт или что-то вроде того?»

«Вовсе нет, извини, – сказал Ириб, резко мотнув головой. – Хорошо, что ты сам заговорил об этом, потому что именно к этому я и клонил. Представим, что у тебя действительно есть невероятно крутой и полностью готовый головной дисплей, который мог бы купить кто угодно и приобщиться к виртуальной реальности по доступной цене. И что дальше?»

Лаки не вполне понимал, к чему клонит Ириб, и, судя по всему, все остальные тоже пребывали в неведении. «Ладно, – сказал Лаки. – И что дальше?»

«А дальше – *ничего*! – воскликнул Ириб. – С какой радости кто-то захочет покупать эту штуковину? Конечно, „железо“ – это прекрасно, но ведь у тебя нет никакого программного обеспечения. Допустим, тебе чудом удастся убедить какого-нибудь издателя, возможно, даже крупного, разработать игру под твое „железо“, но ведь одной-единственной игрой все и закончится. Вряд ли кто-то захочет отдать за это несколько сотен

долларов».

«Согласен, – произнес Лаки. – Нужна целая линейка программного обеспечения».

«Именно, – сказал Ириб. – А как проще всего ее заполучить? Выпустить SDK».

Под SDK подразумевался комплект разработчика ПО (Software Development Kit) – набор инструментов, с помощью которых пользователи могли бы разрабатывать базовые приложения под конкретную платформу. Собственно, это была часть бизнес-предложения, подготовленного Ирибом для Gaikai, – выпустить SDK, упрощающий создание контента для их облачной платформы. Таким образом, Ириб предлагал Лаки проделать то же самое – выпустить SDK, который позволит производить контент для виртуальной реальности.

«Представляешь, сколько контента будет создано, если оснастить твое „железо“ комплектом разработчика ПО?» – спросил Ириб. Лаки улыбнулся, прикинув перспективу. Еще никто не выпускал набор средств разработки для виртуальной реальности. «Я не хочу хвастаться, – продолжал Брендан, – но для совместной разработки подобных вещей во всей игровой индустрии, возможно, не найти никого лучше нас с Нейтом и Майком. По крайней мере, в этом вопросе мы самые опытные!»

Лаки вернулся к себе в трейлер, тасуя в уме варианты, как можно отказать Sony. Ириб и его команда убедили его: нужно довести Oculus до ума, хотя он еще не был уверен до конца, что ему хочется в это ввязываться. Они производили впечатление толковых и увлеченных ребят и, несомненно, изрядно поднаторели в деле воплощения идей в реальность. Но план открывать компанию по разработке VR-устройств с людьми, которые заинтересовались виртуальной реальностью менее недели назад, казался Палмеру более чем сомнительным. К тому же каждый их довод против сотрудничества с Sony с таким же успехом можно использовать и против сотрудничества с ними. Ириб как будто читал его мысли: Лаки обнаружил в своем почтовом ящике электронное письмо от нового потенциального партнера.

От: Брендан Ириб
Кому: Палмер Лаки
Тема: Oculus

«Привет, Палмер,

хотел отправить тебе небольшую заметку и заодно сообщить, что все были очень рады с тобой познакомиться и узнать историю твоего изобретения.

Все мы с тобой на одном плоту и готовы помочь тебе воплотить твое „видение“ в жизнь. Зацени каламбур;-)

Кроме того, мы охотно поможем тебе сделать из твоей затеи нечто большее, чем ты можешь себе представить… Но, в конце концов, решение за тобой, ведь это твои планы, твоя компания и твой продукт.

Я еще много раз повторю, что у нас впереди захватывающее приключение!

Сообщи, во сколько будешь свободен завтра. Но твоя девушка, само собой, в приоритете!

Скоро увидимся и поговорим,

Брендан».

В скором времени Лаки прислал ответ:

От: Палмер Лаки
Кому: Брендан Ириб
Тема: Oculus

«Мне тоже было очень приятно встретиться с вами. Спасибо тебе и твоим друзьям за то, что отговорили меня от моих сомнительных затей. Жду не дождусь, когда мы приступим. Я полон энтузиазма.

Я сообщу, когда буду свободен; благодарю за понимание в вопросах времени.

Всего наилучшего,

Палмер».

Глава 6. Вехи, прототипы и партнерства

ИЮНЬ 2012 ГОДА

«Какова наша целевая аудитория?» – спросил Митчелл у Ириба на следующее утро, когда они встретились за бранчем в «Гаване» – кубинской забегаловке в Коста-Месе. После встречи с Палмером Лаки прошлым вечером у них все еще горели глаза, причем до такой степени, что они решили взяться за дело, еще даже не зная, собирается ли Лаки отклонить предложение Sony и продолжать работу над Oculus. «Так какова же наша целевая аудитория? – повторил Митчелл. – И какие доводы могут заинтересовать нашу аудиторию?»

Ответ на первый вопрос, как они решили, содержал в себе три пункта: ярые геймеры, ищущие новых ощущений от любимых игр; разработчики игр, желающие поэкспериментировать с виртуальной реальностью или добавить эту функцию в старые и новые игры, а также обычные потребители, которым интересно опробовать последние достижения виртуальной реальности по доступной цене.

Для привлечения внимания потенциальных покупателей Ириб и Митчелл принялись составлять список первостепенных задач для монетизации проекта Лаки:

• обеспечить интеграцию с популярными игровыми движками – Unity, Unreal, CryEngine и др.;

• подготовить наглядное разъяснение технических характеристик и преимуществ устройства;

• привлечь внимание прессы к уникальной истории Палмера Лаки;

• получить положительные отзывы от авторитетных экспертов в отрасли, таких как Джон Кармак.

«Как ты думаешь, кого еще можно привлечь?» – спросил Митчелл, имея в виду положительные рецензии от прославленных разработчиков.

У Ириба сложились близкие отношения со многими из них, так что, скорее всего, получить отзывы будет проще простого. Нужно в ближайшее время встретиться с несколькими девелоперами, как они себя именовали, и узнать, кто из них не прочь озарить проект лучами своей славы.

В течение нескольких часов Ириб и Митчелл занимались мозговым штурмом. После бранча часы размышлений

превратились в дни, а они продолжали выдвигать идеи, как укрепить стратегию развития Oculus, предложенную Лаки, начиная с кампании на Kickstarter и заканчивая всеми приятными неопределенностями, которые ждали впереди.

«Нейт, – сказал Ириб Митчеллу на следующей неделе во время телефонного разговора в дороге. – Я понял: нужно делать девелоперский комплект».

Под «девелоперским комплектом» Брендан подразумевал комплект разработчика. Он имел в виду, что вместо продажи сборных гарнитур (как изначально планировал Лаки) или даже предварительно собранных блоков (для тех, кто не хотел собирать их самостоятельно) Oculus будет продавать готовые блоки только тем, кто сам создает игры: разработчикам.

Предварительный заказ комплектов для разработчиков игр – обычная практика для производителей игровых консолей, таких как Sony, Microsoft и Nintendo. Однако заказы распределялись большей частью за закрытыми дверями, причем комплекты получали считанные единицы разработчиков – либо за счет известности, либо благодаря связям, – а их стоимость зачастую превышала тысячу долларов. Так что Ириб готовил довольно необычное предложение для игровой индустрии, которое, однако, имело огромный потенциал, поскольку давало возможность попасть на стремительно растущий рынок независимых разработок и заодно попытаться оградить Oculus от дурной славы, преследовавшей VR-шлемы прошлых поколений. Продукт, который они намеревались продавать, в сущности не был шлемом – по крайней мере, на словах. Поскольку это всего-навсего девелоперский комплект, пользователи не будут ожидать от него слишком многого, а Oculus заодно выиграет время, чтобы в ускоренном темпе разработать массовый коммерческий продукт.

«Хорошая идея, мне нравится, – сказал Митчелл Ирибу. – Мы должны делать комплекты для разработчиков».

Подобные разговоры продолжались до конца июня. Чем дольше Ириб и Митчелл мудрили над архитектурой проекта, который вскоре воплотится в Oculus, тем сильнее в них разгорался азарт. Новая компания! Новый путь! Оставалась лишь одна проблема: ответа от Лаки до сих пор не было. И, что еще хуже, его телефон, похоже, был отключен. Все звонки переадресовывались на голосовую почту.

Как вскоре узнал Ириб, для Лаки это было обычным делом. Парень не любил брать с собой мобильный телефон – отчасти потому, что питал некоторую слабость к конспирации и не хотел, чтобы его перемещения отслеживались, а также потому, что не собирался отказываться от привычного образа жизни. Лаки не

желал, чтобы ему названивали все подряд, кому приспичило поболтать с ним, когда вздумается. Кроме того, он почти все время был на связи онлайн.

Из этого следовало, что Лаки мог ответить Ирибу по электронной почте – он просто должен был ответить и прекрасно знал об этом. И весьма сожалел, что не ответил раньше. Но, по правде говоря, Лаки еще не определился, хочет ли он работать с Ирибом или сам по себе. Предполагая, что дело в этом, Ириб продолжал осаждать Лаки и в конце концов убедил его встретиться с ним в Starbucks в Лонг-Бич 22 июня.

«Наконец-то!» – воскликнул Брендан с сияющей улыбкой и жестом пригласил Лаки сесть рядом.

«Вообще-то, – сказал Лаки, – я бы чего-нибудь выпил».

Ириб полез за кошельком, сильно смутив Лаки. Он терпеть не мог принимать что-либо от других, ничего не дав взамен. Вежливо отмахнувшись от Брендана, он направился к стойке и выбрал напиток. Ожидая заказ, Лаки бросил беглый взгляд на квитанцию из банкомата, завалявшуюся в кармане. Триста шесть долларов и шестьдесят восемь центов – вот и все деньги, которые остались у него на счете. Интересно, что бы сказал Ириб при виде столь скудного баланса? Не отшатнется ли он в отвращении? Помнит ли он, каково это – когда все твое состояние исчисляется трехзначной цифрой? Лаки затолкал квитанцию в карман и вернулся за стол.

«Что ты заказал?» – спросил Брендан, сияя, как медная монета.

«Просто горячий шоколад».

«Не любишь кофе?»

«Я не употребляю кофеин».

«Правда? А что ты делаешь, когда надо взбодриться?»

«Стараюсь взять себя в руки! – шутливо ответил Лаки, услышав в ответ смешок Ириба. – Или съедаю что-то сладкое. Запасы кофеина я храню в бардачке – на всякий случай, вроде запаса топлива на дорогу».

«А ты интересный парень, Палмер Лаки».

Лаки улыбнулся и отхлебнул шоколада.

«Хорошо, Палмер, – начал Ириб, избегая чрезмерной жесткости. – Прошла неделя, а ты по-прежнему колеблешься».

«Я в курсе, – ответил Лаки. – Извини. Просто… я не знаю, что делать».

«Все в порядке, – заверил Ириб. – Это нормально, ведь ты принимаешь важное решение. Но я все же думаю, что нам надо работать вместе. Все будет замечательно».

Лаки не отвечал.

«Обещаю, все будет здорово. У Нейта уже созрело множество идей для кампании на Kickstarter, а Майк весь на взводе – ему не терпится приступить к созданию комплекта для разработчиков. Парни хотят взяться за дело. Они верят в него и верят в тебя. Но их начинает слегка напрягать, что мы все еще в подвешенном состоянии».

Лаки кивнул. Он действительно сожалел, что все так складывается. Во всем мире было не так уж много вещей, которые он ненавидел сильнее, чем трату чужого времени попусту. Теперь он понимал, что ему самому пора прекратить тратить чужое время. «Знаешь, Брендан, я долго думал и решил, что лучше займусь этим сам».

«Н-да, – протянул Ириб, переваривая новость. – Но почему?»

«Мне и вправду нравится все, что ты говоришь, и я благодарен тебе за все твои советы. Но ты рассуждаешь так, словно это что-то грандиозное, а я хорошо знаю VR-сообщество, и там все совсем по-другому. Я думаю, что у меня получится подтянуть друзей на этот проект на Kickstarter, и там продастся, быть может, сотня комплектов или две. Потом я соберу своих друзей и куплю им пиццу, а они помогут мне собрать эту штуку».

Плотно сжав губы, Ириб тщательно обдумал ответ Лаки. Выждав долгую паузу, он покачал головой и ответил: «Нет».

Лаки в замешательстве тряхнул головой. Нет? Что значит «нет»?

«Палмер, так не пойдет. Истинно говорю тебе: это не лучшая идея. В сотрудничестве с нами ты достигнешь намного большего, поверь мне. Подумай еще».

Лаки рассмеялся, хотя такая реакция, вероятно, выглядела довольно странно.

«Думаю, у меня есть хорошая идея, – заговорил Ириб, уверенно кивая. – Давай отложим дела на минутку и пойдем перекусим где-нибудь?»

«Полностью поддерживаю!»

Брендан и Палмер поднялись, вышли из Starbucks и направились к малоизвестному заведению под вывеской BJ's Pizza Grill. Поспешно заняв диван у окна, они сделали заказ и вернулись к непростому разговору – впрочем, на новом месте они уже не испытывали стеснения. «Я знаю, что иногда веду себя чересчур напористо, – сказал Ириб. – Прости, если тебя это смущает. Я не хочу на тебя давить, принуждая к работе над проектом, которому ты не готов полностью отдаться. Хотя в глубине души я убежден, что если ты будешь с нами сотрудничать, то получишь все, что хочешь, а то и больше, я не стану настаивать. Единственное, чего я, собственно, от тебя хочу

– ответь мне прямо сейчас, когда можно будет взглянуть на прототип?»

«Скоро», – заверил Лаки.

«Скоро, значит? – повторил Ириб. – Выходит, что мы с тобой того и гляди откроем компанию, порываясь совершить большой скачок, но я еще не видел самого продукта. Как-то странно получается, не так ли?»

Лаки не нашел что возразить. Если кто-то готов вложить тысячи долларов в нечто, чего он сам не видел и не испытал в действии, – это и вправду отдает безумием.

«Скажи честно: в чем дело?»

«Ни в чем! – ответил Лаки. – Скоро я сделаю тебе демоверсию. Просто мне нужно купить кое-какие новые запчасти, но у меня нелады с кредиткой».

«Я тебя понял».

«Речь вовсе не о плате и всяком таком».

«Послушай, – сказал Ириб, вынимая что-то из кармана – как выяснилось, это была чековая книжка. – Я прямо сейчас выдам тебе чек. Сколько тебе нужно денег, чтобы собрать мне шлем? Собственно, было бы здорово, если бы ты сделал шлемы заодно и для Нейта, Майка и Эндрю. Так сколько надо денег на четыре шлема?»

«Я точно не знаю, – сказал Лаки. – Я могу уточнить цены, когда вернусь домой. Но на днях я сделал четыре шлема для Sony, и они обошлись мне в три тысячи семьсот долларов – правда, с учетом доставки».

«Отлично, – ответил Ириб и принялся выписывать чек. – Сейчас я выдам тебе три тысячи семьсот долларов. Это тебя ни к чему не обязывает. Если ты потом исчезнешь и перестанешь выходить на связь, я это приму. Но если ты здесь не за этим, тогда, пожалуйста, поезжай покупать запчасти. Мы хотим хотя бы взглянуть на чертов прототип!»

Ириб подписал чек и вручил его Лаки: «Договорились?»

Лаки, словно загипнотизированный, уставился на чек. Его удивила не выставленная сумма, а щедрость и любопытство парня, вручившего ему этот чек.

«Может быть, – начал Лаки, причем его голос в этот раз звучал увереннее, чем днем, – нам стоит делать шлемы вместе».

«О да! – подхватил Брендан. – Да, Палмер, давай делать шлемы вместе».

Обменявшись улыбками, Лаки и Ириб пожали друг другу руки. Охваченные порывом радостного возбуждения, они увидели друг в друге просто двух парней, поедающих пиццу, и не переставали прокручивать в уме возможные схемы партнерства –

причем оба задавали себе один и тот же вопрос: как именно выстраивать отношения, чтобы сработаться?

Глава 7. Счастье быть свободным

4 ИЮЛЯ 2012 ГОДА

Лаки собирался отпраздновать День независимости, выбравшись куда-нибудь вместе с Николь посмотреть на фейерверк. Но сперва он должен был закончить дела – продемонстрировать прототип Rift Ирибу, Митчеллу и Антонову в отеле «Хилтон» в Лонг-Бич.

К тому времени Брендан, как они и договорились в BJ's Pizza Grill, уже был в деле. Пока оставалось неясным, на какую долю он рассчитывает, но объем инвестиций и консультативной поддержки в деловых вопросах зависел от того, какое впечатление произведет на Ириба сегодняшняя демонстрация и сколько свободного времени, оставшегося после работы в Gaikai, он готов уделять всей этой затее с Oculus. Митчелл, получивший от продажи Scaleform намного меньший доход, чем Ириб или Антонов, был не в состоянии сделать ощутимые финансовые вложения. Но он, по своему обыкновению, возмещал нехватку ресурсов неукротимым энтузиазмом и усердием.

Вот почему задолго до подписания каких-либо бумаг Митчелл на досуге постоянно размышлял о том, как запустить беспрецедентную кампанию по сбору средств на Kickstarter. В частности, он ломал голову над тем, как смыть пятна с репутации виртуальной реальности, ведь скептиков имелось немало. К их числу относился и Майк Антонов, который все еще не был уверен, что из этой затеи что-то получится, хотя Ириб уже называл VR-стартап «нашим».

По мнению Антонова, Брендан поступал опрометчиво, но в этом и заключалось одно из главных различий между приятелями. Если Майк предпочитал сначала изучить все имеющиеся сведения по теме, а потом в течение нескольких недель взвешивать все аргументы за и против, то Ириб выработал специфическую стратегию быстрого принятия решений. Он любил рисковать и легко брался за новые проекты. Так что Антонов не особенно удивился, узнав, что Брендан уже выписал Лаки чек на три тысячи семьсот долларов и согласился оплатить производство высококачественного видеоролика для Kickstarter. Тем не менее он был весьма поражен, когда Ириб взялся уверять их, что следует уволиться из Gaikai и заниматься исключительно делами Oculus. «Подожди, – возражал Антонов, как только Брендан заговаривал об этом. – Давай для начала хотя бы

посмотрим на сам девайс!»

«А вот и он!» – воскликнул Ириб, когда Лаки неторопливой походкой зашел в конференц-зал с оранжевым ведром, до краев заполненным электронными деталями.

«Прекрасно! – сказал Антонов, усмехаясь при виде Лаки с ведром. – Именно так и должен выглядеть стартап!»

«Мы можем начинать?» – спросил Ириб, положив руку на плечо Лаки.

«Конечно!» – ответил Лаки. Он запустил ноутбук, поковырялся в пучке проводков и подключил их к шлему. VR-шлем без головного ремня напоминал видоискатель с сердцевиной из пенопласта размером с золотой слиток, который полагалось держать прямо перед глазами. Разобравшись с настройками, Лаки попросил Ириба выключить свет перед пуском устройства.

«Что ты собираешься нам показать?» – спросил Митчелл.

«Это опытный образец, который сделал Кармак. Но я не буду спойлерить, – пояснил Лаки. – Кто первый?»

«Майк, – предложил Ириб. – Да, Майк-Майк-Майк, ты первый».

Антонов плотно прижал прототип к лицу и тихо наслаждался виртуальной реальностью около пятнадцати секунд. «Ага, ну ясно», – сказал он, снимая устройство.

Обменявшись быстрыми взглядами, Ириб и Митчелл заметили, что они оба побледнели.

«Довольно мило, – продолжал Антонов. – Только картинка немного расплывчатая».

«Ах вот оно что! – вскрикнул Ириб. – Думаю, тебе нужно надеть очки, Майк».

Очки Антонова лежали рядом с ведром. Он забыл, что снял их. Митчелл передал очки Антонову, и тот надел устройство еще раз. В этот раз не потребовалось ждать пятнадцати секунд – реакция последовала незамедлительно. «Ни-и-ичего себе!» – буквально закричал Антонов. Перед его взглядом предстала красочная комната с трубами, и он отметил превосходное ощущение глубины: изображение и в самом деле казалось трехмерным! Потом он покрутил головой вправо-влево – все оставалось на местах. «*Очень* впечатляет!» – резюмировал он.

Потом настала очередь Митчелла. И, черт побери, сказать, что зрелище получилось убедительным – значит не сказать ничего. Оно околдовывало и завораживало, в нем было что-то эпохальное. Он как будто побывал там – да-да, именно там! – словно перенесся в мир видеоигры. И, ко всему прочему, было еще кое-что, вынуждающее сердце Митчелла биться быстрее –

шанс, замаячивший на горизонте. Митчелл вот уже несколько лет мечтал открыть собственное дело. Дух предпринимательства, царивший в Scaleform, в какой-то мере удовлетворял его амбиции, в Gaikai – тоже, но в обоих случаях у Митчелла было такое чувство, что он опоздал на праздник. Он хотел хотя бы раз в жизни вступить в дело с самого начала, основать стартап. В изобретении Лаки он видел шанс воплотить свою мечту в жизнь.

Ириб взял прототип последним и поднес его к глазам. В ту же секунду, как он заглянул внутрь устройства, волосы у него на затылке встали дыбом. Через сотню лет, подумал Брендан, у всех нас будут такие очки виртуальной реальности. «Ух ты, – произнес он в замешательстве. – Позволь спросить, какая доля в изобретении принадлежит *тебе*, а какая – Кармаку?»

«Э-э, нет, – гордо сказал Лаки. – Все придумал я сам. Я имел в виду, что опытный образец, который ты только что опробовал, собрал Джон, и я не смею приписать себе его заслуги. Но сам нашлемный дисплей – мой прототип».

Ириб, Митчелл и Антонов улыбнулись, воздав должное изобретательности Лаки.

«Единственной «железкой», которую добавил Джон, был инерциальный измерительный блок», – уточнил Лаки. Этот блок представлял собой небольшой чип с сенсором, предназначенный для определения ориентации и направления вращения объектов в пространстве. «Я так говорю – „добавил“, так как я не стал отправлять ему блок только потому, что он ему не требовался. Джон уже использовал Hillcrest FSRK-USB-2 в своих экспериментах с HMZ, Z800 и другими VR-шлемами».

«Ты бы не мог повторить название блока?» – спросил Антонов.

«FSRK-USB-2, – ответил Лаки. – Собственно говоря, это своего рода опытная серия FSRK-USB-2, которую Кармаку удалось раздобыть благодаря своим связям. Это трекер на 125 герц производства компании Hillcrest Labs. Он стоит около сотни баксов и вполне прилично отслеживает движения по всем трем CC».

Когда на него уставились три пары недоумевающих глаз, Лаки понял, что требуются дополнительные разъяснения. «Простите, – извинился он. – „CC“ значит „степени свободы“».

Термин «степени свободы» описывает характер перемещений, которые может совершать тело. Движения, совершаемые вдоль одной оси – к примеру, оси X или оси Y, – обладают одной степенью свободы. Перемещения как в левую, так и в правую сторону характеризуются одной степенью свободы, поскольку, независимо от направления, они совершаются вдоль одной оси.

Сейчас в реальном мире насчитывается шесть степеней свободы. Три категории перемещений, называемых поступательными, относятся к положению тела в пространстве – направо-налево, вверх-вниз и вперед-назад. Еще три категории движений, называемых вращательными, относятся к ориентации тела в пространстве – наклон, подъем, поворот.

«В принципе, – продолжал Лаки, – головной дисплей без функции отслеживания движений головы ощущается как огромный телевизор, висящий прямо перед глазами».

Парни рассмеялись.

«Правда, это *не совсем* телевизор, – добавил Лаки, – потому что остается возможность трансляции трехмерных изображений того же размера и масштаба, что и в реальном мире. Но вы поняли мою мысль…»

«Вполне, – сказал Ириб, продолжая смеяться. – Полагаю, с нашей стороны резонно заметить, что нам нужна функция отслеживания движений головы. Постой-ка, сколько там стоил тот трекер Hillcrest, о котором ты говорил? Сотню баксов?»

«Да, – ответил Лаки. – Это минимальная розничная цена. Хотя не знаю, какую цену удастся выторговать, если мы закупим их оптом».

«А если мы захотим поискать другие варианты, есть еще какие-то трекинговые устройства, которые так же хороши? Ты работал с другими моделями?»

«Конечно, я перепробовал многие модели. Я использовал старые магнитные Polhemus и инерциальные Virtual I-O; также мне попадалось „железо“ и поновее – Spacepoint Fusion, PhaseSpace и Razer Hydra».

Ириб задумался: «Мы могли бы сделать собственный инерциальный измерительный блок?»

«Конечно, – кивнул Лаки. – Хотя мне, само собой, потребуется некоторое время, но это вполне разумный ход. Собственно говоря, мой приятель с форума MTBS3D разрабатывает трекер с открытым исходным кодом. Он прислал мне один из своих прототипов, и одно время я даже подумывал включить его в комплект для Kickstarter. Но это было до нашей с вами встречи, парни, и с тех пор мне все представляется в ином масштабе».

«Или победи, или уходи!» – вставил Ириб.

«Итак, – сказал Лаки, указывая на свой прототип. – Вызовет ли это ажиотаж?»

«Ребята…» – подал голос Брендан, но тут же умолк, не договорив. Он просто был не в состоянии говорить. В его голове бурлили и путались грандиозные идеи. Стараясь выиграть несколько секунд, Ириб прошел через всю комнату и включил

свет. «Ребята, – снова начал он, – представляете, до чего же крутая штука может получиться?»

«Нас ожидает немало трудностей, – отозвался Антонов. – *Но* картинка очень реалистичная, а раз так, значит, стоит браться».

«Эх, чувак, – сказал Митчелл, не выходя из оцепенения („Что это было?!“), – у меня нет слов, чтобы выразить, как меня колбасит при мысли, что я могу вместе с вами вывести эту штуку на следующий уровень».

«Договорились, – подытожил Ириб. – Давайте создадим компанию, которая изменит мир».

* * *

«Я так рада за тебя!» – сказала подружка Лаки Николь Эдельманн, когда они, уже вечером, стояли на борту трансатлантического лайнера Queen Mary. Им выпал один из тех чудесных вечеров, когда время как будто дробится и замедляет свой бег. Хлоп-хлоп-хлоп – и вот ночная тишина взрывается красными, белыми и голубыми огнями, озаряющими небо.

«Что же будет дальше?»

«Много чего, – откликнулся Лаки, и его глаза горели патриотизмом. – Но прежде всего нам надо по-быстрому запустить кампанию на Kickstarter. Мы планируем начать сбор средств 1 августа».

«Так скоро?»

«Да. Но Брендан спокоен на этот счет. Он думает, что мы ее потянем».

«Ты ему доверяешь», – сказала Эдельманн таким тоном, что утверждение прозвучало как вопрос. Но прежде чем Лаки успел ответить, он понял, что речь вообще не о том. На самом деле его девушка, любовь всей его жизни, которая знает его лучше, чем кто бы то ни было, заметила, что он начал по-другому отзываться о Брендане. Он уже не тревожился при мысли, что придется с ним сотрудничать.

«Да, – ответил Лаки, – я и вправду ему доверяю, хотя и понимаю, что он предприниматель. Но при всем этом он неплохой парень. И я думаю, что из него выйдет хороший генеральный директор».

«Ты не хочешь быть генеральным?» – спросила Николь.

Хотя было неудобно признаваться в этом открыто, Лаки понимал, что у Oculus намного больше шансов преуспеть, если руководить компанией будет кто-то другой. И он чувствовал, кто сможет уладить проблемы, если их прижмет. В основном потому,

что все тот же дедушка, некогда внушивший ему, что «деньги – это свобода, а свобода – это счастье», заодно втолковал ему, как важны для бизнеса ответственность и финансовая отчетность. Однако управление компанией решительно отличается от распоряжения личными финансами. И пока Лаки боролся с искушением узнать, насколько существенна разница, последовав примеру знаменитых программеров, ставших техномагнатами, таких как Стив Джобс, Ларри Пэйдж и Марк Цукерберг, он не хотел идти на поводу у собственного тщеславия при принятии решений. «Как бы страстно я этого ни хотел – а ведь считается, что именно этого следует хотеть, – я понимаю, что, став царем, богом, генеральным директором и повелителем всего и вся, я не принесу пользы ни Oculus, ни виртуальной реальности», – ответил Палмер.

Однако у Ириба имелись все те задатки, которых не было у Лаки, и сам Лаки это осознавал. Брендан был прирожденным коммерсантом и обладал складом ума венчурного инвестора. Такой человек, скорее всего, знал, как обхаживать клиентов и налаживать контакты. Короче говоря, думал Лаки, он из породы дельцов, но он не совсем обычный делец, и, помимо прочего, Ириб казался *по-настоящему* честным и искренним.

И все-таки у Лаки хватило ума, чтобы допускать возможность притворства. Возможно, Брендан на самом деле не обладал ни одним из нужных качеств. Но даже если так, Лаки мог утешиться мыслью, что раз уж Ириб настолько хороший актер, что смог обвести его вокруг пальца, значит, он с той же легкостью одурачит и других. И все же эти мысли были загнаны глубоко внутрь – на тот случай, если события будут развиваться по наихудшему сценарию. По правде говоря, Николь попала не в бровь, а в глаз: Лаки действительно верил Ирибу и мог только порадоваться такой возможности для развития бизнеса.

«Я думаю, из него получится отличный генеральный директор для нашей компании, – пояснил Лаки. – Но он только что устроился в Gaikai, и у него там друзья. Хотя у меня такое ощущение, что им там не особенно нравится, но как знать? В общем, как-то так».

Тем временем фейерверк набирал мощь, грохот становился все громче, и Лаки отложил свои раздумья о судьбе Oculus до лучших времен. Что толку размышлять о виртуальной реальности, если реальный мир, который тебя окружает, чертовски хорош! И мир в самом деле был хорош, и его подруга была хороша – как, впрочем, и все вокруг.

Господи, благослови Америку, думал Лаки. Господи, благослови нашу чудесную страну.

Глава 8. Судьбоносное обещание

ИЮЛЬ 2012 ГОДА

«Чего бы ты хотел?» – спросил Нейт Митчелл, поднимая глаза от меню, чтобы проверить, готов ли Лаки сделать заказ. Это была их первая встреча в местном азиатском ресторанчике Pei Wei Asian Diner, положившая начало традиции. Хотя с того дня последовало множество подобных сходок, Митчелл задал этот вопрос первый и последний раз, поскольку Лаки так подробно описал свой заказ, что стало понятно, что и впредь мальчишка будет заказывать одно и то же – тайскую лапшу и стандартный белковый комбо с двойной порцией курицы и креветок.

С точки зрения Митчелла, манера заказывать одно и то же блюдо не просто выдавала в Лаки человека привычки – ведь он видел, что Палмер все равно всякий раз просматривает меню, демонстрируя как минимум стремление не зацикливаться на чем-либо. Но, пожалуй, самое главное, что Митчелл узнал о своем визави, – от Палмера Лаки нельзя ожидать краткого ответа. Независимо от масштаба вопроса, парнишка почти всегда отвечал обстоятельно и даже с некоторой толикой красноречия. Он выдавал исчерпывающие сводки не только по техническим вопросам, например об алгоритме коррекции искажений, но и о самых повседневных вещах – скажем, о достоинствах белкового комбо.

«Белковое комбо? – переспросил Лаки. – У этого блюда одна половина мясной части состоит из одного вида мяса, а вторая – из другого. Обычно, знаете ли, люди заказывают только один источник белка – курицу, стейк, креветки, тофу. Комбо как таковое не обладает собственной ценностью; в сущности, это дело вкуса – что бы вам хотелось съесть? Но если брать тайскую лапшу или любое другое блюдо из лапши, я настоятельно советую выбрать вариант с двумя видами мяса».

«Вот как?» – спросил Митчелл, мягко улыбаясь. Ему нравилось слушать разглагольствования мальчишки – удивительно, как ему удается чесать без остановки о чем попало, да еще и с совершенно бессмысленными подробностями.

«Да, – ответил Лаки, кивая. – Если покупать тайскую лапшу с добавкой, то там будет слишком много лапши по сравнению с белковой частью. А тут всего за два бакса можно взять двойную порцию мяса и в итоге получить довольно приличную смесь белков и углеводов».

«Давай поговорим о кампании на Kickstarter», – наконец сказал Митчелл.

Хотя Митчеллу ранее не приходилось заниматься подобными вещами, именно к этой роли его, сами того не зная, готовили на протяжении всей его жизни. Это была инициатива его отца, Дэвида Митчелла, одного из партнеров компании Greer Margolis Burns & Associates (GMMB) с офисом в округе Колумбия, которая специализировалась на рекламе и коммуникациях. Основанная в 1983 году, GMMB приобрела колоссальное влияние в политических кругах, обеспечив победу многих кандидатов в президенты, включая Билла Клинтона и Барака Обаму, и организовав несколько знаковых общественных кампаний наподобие «Пристегнись или плати штраф» или «Спасите Дарфур». При таком окружении неудивительно, что Нейт Митчелл в детстве испытывал перед агитационными бюллетенями такой же священный трепет, какой его сверстники испытывали перед героями мультфильмов и боевиков. Так что карьера на поприще политического пиара всегда маячила на горизонте.

Через несколько дней после первой демонстрации прототипа в отеле «Хилтон» Нейт Митчелл и Брендан Ириб решили, что для успеха Oculus нужно сделать нечто большее, чем просто продавать продукт. То же справедливо и в отношении любой другой прорывной технологии, которую необходимо продать потребителю, и, разумеется, это в той или иной степени касается всех видов рекламы. Тем не менее Митчеллу и Ирибу приходилось намного сложнее, так как Oculus Rift, в отличие от большинства сенсационных инноваций, будь то автомобиль, телевизор или смартфон, не был усовершенствованной версией более раннего аналога. Тем, у кого никогда не было конного экипажа, незачем предлагать пересесть в автомобиль. В мире до сих пор не появлялось ничего подобного, потому что никто по меньшей мере за последние двадцать лет даже не пытался продавать VR-шлемы широкой аудитории. Более того, любые параллели между Rift и шлемами из девяностых, потерпевшими крах на рынке, лишь напоминали об обманутых надеждах.

Технические и психологические нюансы информационного сопровождения продукта затрагивали и другие тонкости, о которых Лаки раньше почти не задумывался. Митчелл это предвидел – парнишка создавал вещи, не заботясь о контексте. Однако его все больше восхищало, что Лаки подошел к обсуждению проблемы взвешенно и с воодушевлением, особенно если вспомнить, о чем был их первый разговор, положивший начало регулярным встречам в Pei Wei: Лаки объявил Митчеллу,

что он уже снял видеоролик для Kickstarter, которым они могут воспользоваться, чем произвел на Митчелла большое впечатление.

«Расскажи, о чем твой ролик, – попросил Митчелл. – Хотя, погоди. Сначала скажи, на что ты его снимал».

«Будь спокоен, – отозвался Лаки. – Я взял портативную камеру JVC у себя в трейлере».

«Неужели?» – спросил Митчелл с тревогой.

«Не беспокойся, получилось реально круто!»

«Ну так о чем же ты говорил в своем ролике? Каков твой посыл?»

Лаки обвел взглядом ресторан в поисках официанта. Подтвердив заказ и удостоверившись, что теперь их разговору ничто не помешает, он произнес страстный монолог, который помнил наизусть: «Если вы не знаете, что это за штука, значит, она не для вас. По правде говоря, вещь предназначена для людей, которые сидят на форумах MTBS, а также для тех, кто там не сидит, однако подписан на их рассылку или на рассылку сайта Oculus.com. Возможно, вы следите за публикациями о прототипе, который я дал Джону Кармаку, а может быть, и за моей работой в Институте креативных технологий. Тогда вы, скорее всего, как-то связаны с разработкой игр или программного обеспечения, а может быть, вы просто фанат „железа“, который интересуется виртуальной реальностью и верит, что у нее есть будущее. Могу предложить вам комплект разработчика, из которого можно самостоятельно собрать VR-шлем. В него входит… ой, наверное, мне следовало сказать, что рядом со мной в кадре лежит несколько комплектующих, чтобы я мог их показать и объяснить их назначение. Примерно так: „Вот несколько пластиковых комплектующих, вырезанных с помощью лазера, которые скрепляются обычными болтами и мелкими крепежными винтами“. Или так: „К вашим услугам несколько оптических элементов и монтажных колец, все они крепятся на резиновое опорное кольцо“. Ты примерно представляешь себе, о чем я толкую?“

«Да, – ответил Митчелл, стараясь сохранять жизнерадостный и дружелюбный тон. – Я хорошо представляю себе всю картину, которую ты мне обрисовал. Но послушай меня: честно говоря, это не сработает».

«Ты уверен? Может, хотя бы взглянешь на ролик?»

«Нет, он вообще не в тему. Откровенно говоря, я не сомневаюсь, что отснятый тобой материал довольно неплох. Но если мы хотим реализовать наш замысел, нужно прыгнуть выше головы. Надо сделать видео, достойное твоего творения – это

лучший способ преподнести его публике. Нам нужно так завести людей, чтобы они пришли в такой же восторг от Rift, как мы втроем в „Хилтоне“. Надеюсь, ты не обиделся?»

Из всего, что Лаки говорил во время их встречи, Митчелла больше всего заинтересовала одна вещь. Oculus в какой-то мере подошел к первому поворотному моменту в своей судьбе, так как ответ Лаки давал понять, в каком объеме сотрудничества он действительно заинтересован.

«Знаешь что? – ответил Лаки. – Думаю, ты прав. Сначала я работал самостоятельно, и я решил, что это будет проект для Kickstarter, и держал в уме именно этот вариант. Но вы с Бренданом убедили меня, что для моего изобретения можно найти более широкую аудиторию, чем я рассчитывал изначально, так что следует подумать о вкусах этой аудитории».

Ответ Лаки порядком озадачил Митчелла. Он был готов встать и заключить парня в объятия. Но время для подобного панибратства еще не пришло, поэтому он предпочел поддержать разговор комплиментом: «Хотя я и считаю, что ты в своем ролике говорил не то, что нужно, я более чем уверен, что ты выбрал верную тактику. Когда ты говоришь о том, что для тебя важно, ты производишь гипнотический эффект. Наверное, тебе кто-то уже об этом говорил?»

«Моя девушка говорит, что я великий человек. Но, знаешь, она же моя девушка».

Митчелл рассмеялся: «Я серьезно! В модуляциях твоего голоса есть какая-то театральность».

«Ах да, действительно. Я уже говорил, что занимался актерским мастерством?»

«В самом деле? Расскажи, мне интересно, как это было!»

Лаки рассказал Митчеллу о своем актерском прошлом, о том, как подростком он играл в спектаклях местного драмкружка и снимался в школьных короткометражках. В какой-то момент у него даже был агент. «Формально, – продолжал Лаки, – та девушка по-прежнему мой агент. Не знаю, что и думать. Но актерство никогда не приносило мне особого дохода. Зато могу сказать наверняка, что приносит реальный доход – работа модели».

«Подожди, – сказал Митчелл. – Так ты еще и моделью был?»

«Я работал моделью-манекеном. Знаешь, что это такое? На самом деле мало кто знает, как это. Но, возможно, я таким образом нашел постоянную работу. Но, в принципе, модель-манекен – это человек, на котором производители одежды и ритейлеры проверяют соответствие вещи указанному размеру. По сути, ты работаешь живым манекеном».

После подробного рассказа о том, что требуется от хорошего живого манекена, разговор вновь зашел о задачах, стоящих перед Oculus.

К тому времени Митчелл уже перечитал большую часть постов Лаки на MTBS3D и текст, который Лаки написал для первого сайта Oculus, так что у него сложилось довольно исчерпывающее представление о том, как Лаки видит пути развития компании. «Но я хотел бы услышать от тебя нечто большее! – сказал Митчелл. – Мне понравилось, как ты писал про Oculus – что ты „готов биться“ за то, чтобы открыть доступ к виртуальной реальности „обычным людям“. А вся эта телега про геймеров и мечтателей? Ведь это золотые слова! Но я хочу копнуть еще глубже».

«Вот как! – ответил Лаки, думая о чем-то своем. – Все как в том комиксе, который сляпал кто-то с 4chan и постебался надо всей игровой индустрией. Ты видел тот прикол? В самом начале разработчик игры заявляет: „ВЫ МОЖЕТЕ ВСЕ!“»

Митчелл не видел ролика, и Лаки ввел его в курс дела. Комикс состоял из шести картинок, и на первой из них, как сказал Лаки, разработчик игр утверждал, что игра, которую он собирался выпустить, страсть какая захватывающая и в ней столько невиданных функций, что игроки смогут делать все что угодно! В ответ на чудесные новости фаны принялись восхищаться новыми возможностями. Ажиотаж продолжал нарастать: «Да неужели можно делать все что угодно?» «Да, все-все!» В конце концов один из самых ярых фанатов раздобыл эту игру, установил ее себе на компьютер и получил приветствие от системы: «Добро пожаловать в обучающую кампанию… Вы не можете вообще ничего».

Митчелл расхохотался: «Да уж, довольно меткое резюме хайпового цикла, через который проходит каждая игра».

«Но нам необязательно в него ввязываться, – сказал Лаки. – Лично я не хочу этого. Не только потому, что все это выглядит паршиво, но и потому, что это навредит виртуальной реальности».

Митчелл уже не впервые слышал от Лаки подобные замечания относительно пользы или вреда чего-либо для виртуальной реальности, и они его совершенно очаровали. От кого еще такое услышишь? Кто еще *мыслит* в таких категориях? Как руководитель кампании, Митчелл не мог даже мечтать о более податливом материале, из которого можно было сделать достойного кандидата в президенты.

«Когда мы выпустим комплект разработчика, – начал Митчелл, – и запустим коммерческую версию этой штуки, как, по-

твоему, должен выглядеть контроллер?»

За последние несколько месяцев Лаки проводил демо при помощи джойстика Xbox 360. В этом был резон, так как данный джойстик считался одним из лучших консольных контроллеров, к тому же он еще и пользовался невиданной популярностью, если принимать во внимание, что в установочной базе числилось более семидесяти пяти миллионов человек. «Но ведь это не пойдет на пользу виртуальной реальности, – сказал Лаки. – Джойстик хорош только на данный момент, но когда мы выпустим реальный продукт, нужно обязательно добавить цифровые жезлы».

«Цифровыми жезлами» Лаки называл отслеживающие ручные контроллеры. Как он пояснил, в самом примитивном виде это «в сущности, тот же джойстик Xbox 360, разделенный надвое, с добавлением кое-каких специфических функций виртуальной реальности». Под специфическими функциями Лаки подразумевал аналоговые стики, пусковые схемы и тактильную обратную связь.

«Так нам понадобится что-то вроде нунчаков Nintendo?» – спросил Митчелл.

«Именно. Сам подумай: что в первую очередь делает человек, оказавшись в виртуальной реальности? Его взгляд тут же скользит вниз: ему хочется убедиться, что руки на месте. Так что очень важно сохранить ощущение рук, чтобы одурачить мозг». Цифровые жезлы – это только начало, втолковывал Лаки. Потом нужно будет разработать устройство, способное воспроизводить ощущения, которые возникают при сжимании и разжимании пальцев, когда ты что-то берешь, хватаешься за что-нибудь или нажимаешь на что-то. Наконец, им необходимо придумать инструмент отслеживания движений каждого пальца по отдельности. По мнению Митчелла, план звучал великолепно, вот только можно ли его осуществить на практике? Бесспорно. В доказательство Лаки привел устройство для ввода данных, которое на тот момент имелось у Джереми Бейленсона, директора Лаборатории виртуального человеческого взаимодействия при Стэнфордском университете. «Оно отслеживает положение тела в пространстве, делая двести запросов в секунду, – сказал Лаки. – Причем погрешность составляет всего четверть миллиметра».

Митчелл погрузился в фантазии о будущих возможностях нового VR-устройства: можно будет схватиться за выступ скалы, играя в альпиниста, почувствовать швы на бейсбольном мяче в спортивном симуляторе, разорвать подарочную упаковку, встречая Рождество в виртуальной реальности. Он воодушевился еще больше, когда Лаки заговорил о других устройствах ввода

данных, о которых, вероятно, следует задуматься в дальнейшем: оружии с симулятором отдачи, всенаправленных беговых дорожках и гальвано-вестибулярном стимулировании.

«А это что за зверь?» – спросил Митчелл.

«Гальвано-вестибулярное стимулирование? В общих чертах это технология, использующая электрические разряды для стимуляции рецепторов внутреннего уха, чтобы человек чувствовал изменение положения в пространстве или ускорение. Я сам собрал несколько систем ГВС, но они…гм… не особенно надежны…»

Парни еще немного поболтали о технологиях будущего, после чего стали обсуждать тему, которая вскоре станет главным предметом дискуссий, разворачивающихся во время их встреч в Pei Wei: позиционирование. К дебатам часто присоединялся Ириб – иногда непосредственно, иногда в качестве стороннего наблюдателя.

Поначалу в основном разбирался вопрос, как избавить продукт от негативных ассоциаций, связанных с термином «виртуальная реальность». Одно время друзья даже подумывали полностью отказаться от него и назвать технологию «иммерсивный геймплей», что, однако, звучало чересчур расплывчато. Потом Ириб и Митчелл загорелись идеей активного продвижения понятия 3D (они даже купили домен Oculus3D.com), чтобы нагреть руки на ажиотаже вокруг 3D-кино и 3D-телевидения, но столкнулись с упорным сопротивлением со стороны Лаки: «Парни, послушайте меня, весь этот 3D-пузырь, который сейчас усиленно раздувают в прессе, вот-вот лопнет». Его позиция заставила всех вернуться в исходную точку – к виртуальной реальности – и осознать, что нет смысла избегать термина. Если уж и вправду придется делать крутой вираж, то в другую сторону – необходимо придумать, как изменить отношение к этому понятию.

В отвлеченных беседах о виртуальной реальности Лаки, Ириб и Митчелл вскоре поняли, что в VR есть один положительный аспект, который их объединяет. Это обещание, которое каждый из них дал сам себе.

Еще в детстве все трое мечтали попасть в мир видеоигр. Но год за годом, несмотря на совершенствование графики и все большую иммерсивность геймплея, между ними и игрой неизменно вставал тонкий стеклянный экран. Как и большинство геймеров, в особенности тех, кто также увлекался научной фантастикой, они все время обещали себе, что однажды настанет день, когда они смогут попасть в игру.

«Попасть в мир игры?» – переспросил Лаки, ковыряясь в

своем белковом комбо с тайской лапшой и двойной порцией курицы и креветок.

«Да! – воскликнул Митчелл. – Мы с Бренданом придумали этот слоган, и он нам очень нравится». К слову, слоган понравился не только им, но и Лаки, который принялся одобрительно кивать с набитым ртом. Однако слоган, как и стоящее за ним обещание, подводил Ириба и Митчелла к заключению, что для Oculus возможен лишь один путь к успеху. Им придется совершить техническую революцию и заставить людей всей душой поверить в невиданный и практически неосуществимый проект, который растянется на целых пятьдесят лет и в конечном счете исполнит их судьбоносное обязательство, данное виртуальной реальности.

Теперь они четко понимали, в чем состоит миссия Oculus. И они поклялись выполнить ее.

Глава 9. По коням!

ИЮЛЬ 2012 ГОДА

Теперь нужно было собрать команду. По примеру Дэнни Оушена, сколотившего безупречную воровскую шайку, Брендан Ириб в июле облетел весь мир, разыскивая кандидатов на ключевые должности и стратегических партнеров для революции в виртуальной реальности, которую должен был совершить Oculus.

Первый визит состоялся 8 июля – Брендан наведался к человеку, которого иногда называли «Героем гитары»[23].

Джек МакКоули

«Кто угодно может сделать прототип», – сказал Джек Маккоули несколькими минутами позже, принимая Ириба в своей мастерской в Ливерморе, штат Калифорния.

Маккоули любил отпускать подобные замечания. Хотя от его слов веяло высокомерием, Джек не имел в виду ничего обидного. «Создавать что-либо в единичном экземпляре и создавать товар, пригодный для выпуска миллионными партиями и отправки незнакомым людям, – совершенно разные вещи», – пояснил он.

Если у Ириба еще оставались какие-то сомнения относительно того, нужен ли им этот человек, они развеялись, прежде чем Маккоули повел его наверх. Первый этаж студии походил на крыло Зала славы рок-н-ролла: на стенах громоздилось около дюжины роскошных гитар, а также многочисленные газетные вырезки, красочные постеры и платиновые диски в рамках. И это были не атрибуты былой славы рок-звезды, а трофеи, которые Маккоули добыл благодаря своему таланту производителя «железа». Со стороны гитары производили впечатление шикарных инструментов ручной работы, однако с более близкого расстояния было заметно, что это всего-навсего пластиковые периферийные устройства для видеоигр. Эти гитары, разработанные и выпущенные Маккоули, сыграли решающую роль в успехе, возможно, самой бесперспективной в истории игровой франшизы, которая в результате принесла миллиарды долларов – Guitar Hero.

«В Японии была такая аркадная игра, – пояснил Маккоули с легкой ухмылкой. – Я переделал ее и выпустил демо. Мы

планировали продать около сотни тысяч экземпляров, но продали двенадцать миллионов, а потом компанию выкупили Activision, так что нам удалось аккумулировать достаточно средств для расширения производства. В конечном счете мы продали пятьдесят миллионов экземпляров. К большому удивлению Activision, все остались в выигрыше».

Встречу Маккоули и Ириба устроил один из бывших коллег Джека по Activision – юрист Грег Дойч. Ириб знал его еще со времен Scaleform и доверял ему. Дойч согласился помочь с юридическим сопровождением Oculus, заодно подав идею, что из Маккоули может получиться отличный руководитель производства «железа» в Oculus.

«Я зарекался снова браться за разработку игр, – заявил Маккоули Ирибу, и у того упало сердце. – Но потом позвонил ты, и я тут же подумал: как, виртуальная реальность? Нет уж, спасибо; неужто опять? Но ты, похоже, славный парень, и Грег хорошо о тебе отзывался».

«Благодарю, – сказал Ириб. Воодушевление и энергия, звучавшие в его голосе, сразу вызывали симпатию. – Послушай: мне знакомы твои мысли и чувства, я и сам испытал то же самое, ты уж мне поверь. Итак, что я думаю о виртуальной реальности? Если бы ты не отнесся к ней скептически, то я бы в тебе засомневался!»

Маккоули оживился. Ему нравилось, что Ирибу каким-то образом удавалось внушать ощущение покоя, а Джеку нередко было трудно общаться с малознакомыми людьми. «Все потому, что я вырос в Голландии, – объяснил Маккоули, – но мои родители вернулись в США, когда мне было десять лет, и я испытал культурный шок. Так что я просто работал, собирал разные штуки – и всегда был сам по себе».

«Что именно собирал?»

«Папа подарил мне игрушечную пожарную машину, когда мне было то ли шесть, то ли семь лет. Я разобрал ее и собрал заново, чтобы добавить новые функции. Потом я начал проделывать то же самое с автомобилями, мотоциклами и прочим. Я заставлял машину делать то, что мне нужно, и заодно взялся за химические опыты. Я где-то прочел, что можно синтезировать героин, и мне подумалось, что на этом можно хорошо заработать».

«Серьезно?» – спросил Ириб, надеясь, что это шутка.

«Абсолютно, – сказал Маккоули. – Я закупил все нужные реактивы и оборудование, но так ни разу и не попробовал, потому что осознал: от моих действий могут пострадать люди. Потом я выбросил все химикаты. Но зато в подростковые годы я мастерил

взрывчатку, делал бомбы, мортиры и все такое. Хотя в действительности я ими не пользовался, мне было интересно их мастерить. Потом я начал собирать авто и байки, – рассказывал Маккоули, жестом указав на двигатель от автомобиля, стоявший на столе в его лаборатории. – И я занимался разными сумасшедшими вещами, Брендан. Многими. Но мне еще не приходилось заниматься виртуальной реальностью».

«Ею мало кто занимался, – ответил Ириб. – А между тем это потрясающая вещь, которой сейчас вообще никто не занимается, кроме того паренька, Палмера Лаки, – он у нас вроде безумного гения, энтузиаста виртуальной реальности. Я жду с нетерпением, когда вы с ним познакомитесь. Он тебе понравится. Он своими руками смастерил все эти шлемы, годами разрабатывая каждую модель, и в конце концов придумал устройство, которое действительно работает. А до чего же ловко он связался с Кармаком! Ах, я тут кое-что для тебя припас…» – Ириб замолчал и принялся возиться со своим ноутбуком MacBook Air, проверяя подключение к прототипу Лаки.

«Брендан, ты величайший мастер продаж, – сказал Маккоули. – Когда ты переступил порог моего дома, я тут же подумал: не знаю, кто этот парень, но он, похоже, тот еще пройдоха. Но я ошибся. Ты очень, очень хорошо поднаторел в бизнес-предложениях. Судя по твоему энтузиазму, вы считаете, что создаете что-то великое».

«Я не прошу тебя верить мне на слово, – сказал Ириб, вручая ему шлем Лаки. – Вот он, опробуй его сам».

Маккоули почувствовал, как в глубине души разгорается азарт. Он подумал, что несколько лет назад себестоимость такого шлема измерялась бы сотнями тысяч долларов. Но теперь, благодаря техническому прогрессу в нескольких областях – начиная от кибернетики и дисплеев до появления гироскопов и акселерометров, – вещь, которую он сейчас держал в руках, обошлась бы всего в несколько сотен баксов.

«Ну как? – спросил Ириб, когда Джек снял шлем. – Что скажешь?»

«Это действительно что-то с чем-то, – ответил Маккоули. – Скоро эта штука перевернет мир – конечно, при условии, что вы, парни, не облажаетесь».

Диллон Сео

В детстве Диллон Сео мечтал быть супергероем. Такое стремление было вполне естественно для пятилетнего мальчика, но Сео, в отличие от друзей его детства, разработал некое

подобие плана. Понимая, что на его долю не выпало ни врожденных сверхспособностей, как у Супермена, ни богатства, как у Бэтмена и Железного человека, он мечтал стать биологом, чтобы изобрести средство, которое могло бы превратить его в супергероя. Но, как это часто происходит с детскими мечтами, его идея затерялась где-то по пути во взрослую жизнь и утратила очарование, столкнувшись с грубой прозой действительности. По крайней мере, до 11 июля, когда Брендану Ирибу случилось побывать проездом в Южной Корее.

Ириб привез в Сеул плохие новости для LG и Samsung. Ему пришлось сообщить им, что Gaikai продадут Sony, а значит, после закрытия сделки с одним из конкурентов Gaikai уже не сможет лицензировать их облачную разработку. Брендан понимал, что этот визит он должен нанести лично, и надеялся скрасить его, встретившись с Диллоном Сео перед отъездом.

Ириб и Сео познакомились в октябре 2008 года, когда последнего назначили коммерческим директором представительства Scaleform в Корее с целью развивать бизнес в международных масштабах. Сео вскоре дал понять, что его назначение сыграло решающую роль в успехах на этом направлении. На момент покупки Scaleform корпорацией Autodesk в 2011 году регион, вверенный заботам Диллона, приносил около четверти суммарного дохода всех филиалов компании. Ошеломительные показатели доходности были достигнуты не только благодаря коммерческому дарованию Сео, но и за счет массового распространения и больших объемов импорта ПК-версий компьютерных игр в Южной Корее – страны, где примерно половина пятидесятимиллионного населения регулярно играет в онлайн-игры.

В 1997 году, после того, как в Азии разразился финансовый кризис, слаженные действия южнокорейского правительства значительно улучшили интернет-инфраструктуру в стране. В частности, за счет солидных финансовых вливаний на смену обычным голосовым модемам пришла ADSL, которая оснащалась медными телефонными проводами, ускоряющими передачу данных. Когда высокоскоростной сервис был введен в действие, число пользователей Интернета в Корее росло быстрее, чем где-либо в мире. К примеру, в 2004 году 70% корейских домов имели доступ к широкополосному Интернету, тогда как в США – всего лишь 25%. Повсеместное распространение Интернета также дало начало «ПК-буму» в Южной Корее. В игровых компьютерных клубах на базе локальных сетей с почасовой оплатой завсегдатаи беспрепятственно рубились в последние версии MMO-игр (Massive Multiplayer Online – массовая многопользовательская онлайн-

игра) – от популярных западных образцов, таких как EverQuest и StarCraft, до доморощенных хитов вроде Lineage и MapleStory.

Как и большинство корейцев его возраста, тридцатипятилетний Диллон Сео, направлявшийся в отель к Ирибу, гордился своей родиной, проявившей исключительную дальновидность в плане развития технологий, и ее вкладом в зарождение ранее невиданной индустрии ПК-игр. Но еще больше его восхищало непреклонное стремление Кореи к развитию этой отрасли и ее непосредственное участие в процессе.

В апреле 2007 года Сео стал менеджером по глобальному бизнесу в корейском агентстве игровой индустрии. Занимая должность госслужащего в Министерстве культуры, спорта и туризма, он преимущественно налаживал контакты и вел маркетинговые исследования, а также участвовал в организации ежегодной корейской профильной выставки – G*Star. Благодаря опыту работы в госструктуре, сотрудничеству со Scaleform и своей нынешней должности специалиста по продукту и руководителя отдела продаж в Autodesk, Сео знал корейский рынок игр лучше, чем кто-либо в мире, и поэтому Брендана Ириба охватило радостное возбуждение при стуке в дверь его номера.

«Спасибо, что зашел» – сказал Ириб, приглашая Сео в комнату..

«Я не мог не прийти, – ответил Диллон, которому не терпелось увидеть, что же такого особенного ему собирался показать Ириб. – Чем закончились встречи?»

Брендан закатил глаза, пытаясь отделаться от неприятных ощущений, которые до сих пор не оставляли его. «Вот это, – объявил он, вытаскивая один из прототипов Лаки, – будущее игровой индустрии».

Довольно смелое заявление, подумал Сео – особенно в отношении вещи, которая похожа на поделку старшеклассника. «Что это за хреновина?»

«Заштopь окна», – попросил Ириб. Когда просьба была исполнена, Ириб запустил свой MacBook Air. Потом, подключив устройство к разъемам HDMI и micro-USB своего лэптопа, Брендан передал шлем Диллону: «Зацени».

Через несколько секунд Сео очутился внутри какого-то помещения, похожего на цирковой шатер. Было сложно определить, что это за место, потому что он все время двигался по кругу. Нет, не просто двигался – он летел, а точнее, порхал вверх-вниз внутри опытного образца Кармака. Графика была выполнена в низком разрешении, изображение казалось довольно размытым, но Сео пришел в восторг: он почувствовал себя супергероем, пока не опустил глаза, и тут его ноги подогнулись

из-за приступа головокружения.

Сео снял шлем и увидел, что Ириб молча посмеивается.

«Я *почувствовал* высоту, – сказал Сео. Потом он перевел взгляд на свои руки и увидел, что ладони немного вспотели. – Черт побери, что это было?»

Ириб снова расхохотался – на этот раз в голос.

«Очень, очень интересные ощущения, – пояснил Сео. Его голос все еще звучал так, словно он обращается не к Ирибу, а к самому себе. – Я начал забывать, где нахожусь, мне даже показалось, что я оказался внутри того шатра. И это было очень, очень странное ощущение».

«В общем так, Диллон. Я намерен создать компанию – Oculus. Мы собираемся донести чувство, которое ты только что испытал, до всего мира. Мы будем нести виртуальную реальность в массы. В августе мы запускаем кампанию на Kickstarter».

«Полагаю, что вам будет сопутствовать большой успех».

«Я тоже так считаю, – ответил Ириб. – Но нам нужно собрать подходящую команду, чтобы реализовать наш план. Нам *очень* нужно сделать это ради виртуальной реальности, – тут Брендан сделал паузу и посмотрел Сео прямо в глаза. – В Корее очень сильное сообщество ПК-геймеров, и нам жизненно важно заполучить этот рынок. Так почему бы тебе не присоединиться к нашей команде?»

Теперь наступила очередь Сео смеяться. Он был женат, воспитывал маленького сына и получал солидный оклад в Autodesk. Он даже вел переговоры о повышении. В Autodesk собирались перевести его в Сингапур на должность директора всего азиатского направления. «Брендан, – заговорил Сео, – сейчас компания платит мне очень хорошую зарплату. И, как ты знаешь, моя карьера превосходит мои ожидания».

«Просто подумай о моем предложении, – сказал Ириб. – Ладно?»

Пока Сео размышлял, не перейти ли ему в Oculus, Ириб получил приятную новость от первого завербованного кандидата – Джека Маккоули. 14 июля Ириб прочитал от него мейл, в начале которого было написано: «Я плохо спал прошлой ночью – проект Oculus захватил все мое воображение».

Войдя в дело, Маккоули вернулся в отрасль, которую поклялся оставить навсегда. Хотя его энтузиазм бил через край, его смутно беспокоил один момент – планы Ириба относительно Oculus. Джек участвовал в создании множества стартапов, и все они заканчивались либо катастрофой, либо покупкой. На этот раз ему хотелось сотрудничать с компанией, которая ставила перед собой долгосрочные цели. Ириб горячо заверил его, что именно к

этому они и стремятся. «Точнее, – писал Ириб 14 июля, – мы не собираемся поскорее сбыть Oculus с рук, мы будем строить независимую крупную компанию, которая совершит революцию в игровой индустрии и станет пионером в новом мире виртуальной реальности».

Привлечение таких спецов, как Маккоули (и, вероятно, Сео), должно было сыграть ключевую роль в реализации планов. Но даже с такими сотрудниками не получится добиться своих целей, если у компании не будет игрового движка, который поможет разработчикам создавать контент для Rift. Поэтому Ириб нанес свой следующий визит в город Кэри, штат Северная Каролина.

Epic Games

Молодой, красивый, прямолинейный и компанейский Клифф Блезински, также известный как CliffyB, The Cliffster и Dude Huge, казался идеалом для каждого юного геймера. А еще он зарабатывал на жизнь разработкой игр, не менее замечательных – к примеру, Unreal или Gears of War.

«Брендан!» – воскликнул Блезински, встречая Ириба на пороге своего офиса.

Энтузиазм Блезински сподвиг Ириба нанести крайне важный визит, потому что студия Epic Games, в которой работал CliffyB, выпускала не только первоклассные высокобюджетные игры класса ААА[24], которые Ириб надеялся однажды перенести в виртуальную реальность. В числе ее заслуг значился и игровой движок Unreal Engine, который мог сыграть ключевую роль в популяризации VR.

Студия Epic Games разработала Unreal Engine в 1998 году для игры Unreal – их первого шутера от первого лица. Сама по себе игра зашла довольно неплохо, разродившись целым выводком сиквелов за год, а ее движок отличался удобной для модинга архитектурой, к тому же в нем были впервые реализованы такие функции, как интеграция искусственного интеллекта, проверка на пересечение, сетевые взаимодействия и обсчет изображения – столько преимуществ в одном движке! Появление Unreal Engine в корне изменило игровой мир. В лице исходной версии и последующих итераций, выпущенных в 2002 (Unreal Engine 2), 2005 (Unreal Engine 3) и 2014 году (Unreal Engine 4), маленькие студии и разработчики-любители легко получали лицензию на использование движка за умеренную плату, а в некоторых случаях – и на безвозмездной основе, не тратя время и деньги на разработку собственного движка с нуля.

Кроме поддержки ряда популярных игр, выпущенных после

1998 года, включая BioShock, Borderlands и Mass Effect, Unreal Engine получил широкое распространение благодаря исключительной простоте использования – лицензию приобретали даже такие неожиданные клиенты, как Министерство обороны США и ФБР, применявшие его для разработки тренажеров-симуляторов. На момент встречи Ириба и Блезински в 2012 году Unreal Engine от Epic входил в число двух единственных игровых движков, которые пользовались серьезным уважением у каждого игрока в отрасли. Вторым был движок, разработанный компанией Unity – производителем из Копенгагена, ориентированным преимущественно на мелких девелоперов.

Таким образом, Ириб понимал, что одержит крупную победу, если ему удастся убедить Epic или Unity поддержать Oculus. Если хотя бы одна из двух компаний настолько уверует в Rift, что согласится встроить в свой движок функцию поддержки виртуальной реальности, тысячи разработчиков в одночасье получат возможность создавать VR-игры. Остается надеяться, подумал Ириб, что CliffyB в своем твите не кривил душой.

«Верно, – сказал Ириб. – Я видел, ты что-то говорил о приставке Ouya. Она просто восхитительна. А как ее встретили на Kickstarter – это, знаешь ли, какой-то *психоз*».

Блезински не мог не кивнуть в знак согласия – иной ответ был попросту неуместен. Это *действительно* был какой-то психоз. Кампания Ouya на Kickstarter стартовала утром 10 июля. Всего за восемь часов объявилось более восьми тысяч спонсоров, так что успех акции превзошел все ожидания. Изначально планировалось собрать девятьсот пятьдесят тысяч долларов, однако итоговая сумма оказалась просто заоблачной – по окончании тридцатидневной кампании Ouya было собрано 8 565 474 доллара от 63 416 спонсоров.

Ириб понимал, что рассчитывать на такой же успешный старт кампании Oculus на Kickstarter было бы опрометчиво. Продукция Ouya стоимостью девяносто девять долларов обходилась на порядок дешевле, к тому же было просто убедить геймеров в преимуществах продукта; однако трудности, как всегда, только раззадоривали Брендана.

«Итак, – сказал Ириб, вручая прототип CliffyB, – ты готов к первому путешествию по виртуальной реальности?»

Блезински кивнул и прижал прототип к лицу. Эффект, на который так рассчитывал Ириб, был достигнут через несколько секунд: видавший виды CliffyB впал в бурный экстаз. «Черт возьми! Не может быть! Просто быть такого не может!» Отказываясь верить собственным глазам, Блезински так и не

досмотрел демо до конца.

Поддавшись страстному желанию публично выразить свой восторг, Блезински запостил твит: «Сегодня я опробовал прототип VR-шлема Oculus – потрясающе! Виртуальная реальность возвращается! Скоро они запустят кампанию на Kickstarter…» – и договорился о демонстрации прототипа Лаки в действии всем ответственным сотрудникам Epic Games – начиная от основателя компании Тима Суини и вице-президента по проектированию Дэниела Вогеля и заканчивая девелоперами вроде Марка Рейна и Стива Полджа. CliffyB хотел, чтобы как можно больше коллег лично испытали те же самые ощущения из разряда «Не может быть!», что и он. Ирибу удалось организовать множество демонстраций прототипа, и он с радостью делился новостями с коллегами из Oculus по пути в аэропорт.

От: Брендан Ириб
Дата: 16 июля 2012 года

«Хорошие новости – я только что из Epic. На встрече присутствовала почти вся команда разработчиков, а это несколько дюжин лучших спецов – CliffyB, Суини, Вогель, Рейн, Полдж и др. Все они испытали прототип в действии, и он им ОЧЕНЬ понравился. Теперь мы стартуем с поддержкой Epic. Нам скоро предоставят доступ к UE3 и UE4; пусть Майк, Эндрю и вся их команда займутся интеграцией.

Палмер прорабатывает id, Кармака, Bethesda, Valve Mahjong [так?] Кроме того, я теперь собираюсь наведаться в Crytek, Unity, Hawken и еще кое-куда. Нам очень важно выкроить время, чтобы разобраться с видео…»

Съемочная группа Университета Лойола Мэримаунт

«Звук?»
«Порядок».
«Камера?»
«Порядок».

Удовлетворившись ответами, Уин Бейтс закричал: «Мотор!», приступая к съемкам видеоролика об Oculus для Kickstarter. Вступительную речь, само собой, держал не кто иной, как Палмер Лаки.

«Меня зовут Палмер Лаки, я фанат виртуальной реальности и разработчик Rift», – объявил Лаки, зачитывая строки, написанные Митчеллом. Линия взгляда находилась за пределами кадра.

В отличие от большинства инженеров, предпочитавших оставаться за кулисами, Лаки любил сниматься. Не то чтобы он

любил публичность как таковую, но ему нравилось, как внимание зрителей побуждает его стараться изо всех сил, когда камера брала крупный план. Он понимал, что должен быть энергичным и откровенным, блистать красноречием и располагать к себе.

Маккоули великодушно предложил провести съемки в своей студии в Ливерморе. Хотя Лаки, очевидно, понимал, что студия даст сто очков вперед его трейлеру, однако за улучшение качества видео пришлось расплачиваться чувством дискомфорта. Если считать лабораторию храмом, то это был чужой храм.

Режиссер Бейтс заметил, что Лаки немного зажат. Хотя на тот момент Уин учился на выпускном курсе Школы кино и телевидения при Университете Лойола Мэримаунт и снял не так уж много фильмов, у него было достаточно опыта, чтобы понимать: при документальной съемке такое случается почти всегда. Так что режиссер и вся съемочная группа, состоявшая из одногруппников Бейтса, лезли из кожи вон, чтобы помочь Лаки раскрепоститься, нахваливая непринужденные манеры парня и уговаривая его не волноваться, потому что, как говаривал Бейтс, «все равно материал будет сводиться к одному посту».

Лаки также поддерживала и Николь Эдельманн – при взгляде на нее он заметно ободрялся. Также его воодушевляли одобрительные кивки Ириба, Митчелла и Антонова, которые уже относились к Палмеру как к младшему брату. С каждой минутой Лаки чувствовал себя все более уверенно и в конце концов начал раскрываться.

«Я серьезно увлекаюсь компьютерными играми. Но идея вывести игры на новый уровень увлекает меня даже больше, чем игровой процесс, – объяснял он на камеру. – Меня заинтересовали трехмерные экраны и головные дисплеи, одна проблема сменялась другой, и я нигде не находил ощущений, к которым стремился. Я хотел зайти в мир матрицы, погрузиться в нее и фактически побывать внутри игры. Я был уверен, что нужные устройства уже существуют и можно купить что-нибудь эдакое. Но в действительности ничего подобного нет. И я решил изменить ситуацию при помощи Oculus Rift»[25].

Для Лаки не подготовили конкретного сценария, которого он должен был придерживаться дословно, но Митчелл и Бейтс набросали список тезисов – на них следовало сделать акцент. Самые сложные пункты, которые требовалось аккуратно вплести в речь, освещали саму технологию. К счастью, тут Лаки чувствовал себя как рыба в воде. Его взгляд излучал непоколебимый оптимизм, а голос звучал так, что внимание слушателей не рассеивалось даже тогда, когда он произносил что-то вроде: «Устройство не простое, а волшебное; его магия заключается в

иммерсивной пространственной 3D-визуализации, широком угле обзора и крайне низкой задержке отслеживания движений головы».

«Ты *видел* эту студию? – спрашивала Николь Палмера во время одного из перерывов. – Не думаю, что ты когда-нибудь подбирался настолько близко к такому богатею!»

Лаки захихикал: «Да, Джек неплохо устроился».

«Неплохо? Я только что была в гараже, – сказала Николь, – там есть что-то вроде набора инструментов для сборки Ferrari!»

Всего несколько месяцев назад Эдельманн работала оператором древней фотобудки в Колорадо, и теперь, во время этого стремительного путешествия, ее бойфренд снялся в ролике о своей только что созданной компании. И не просто снялся, а сыграл главную роль! И вдобавок все происходит здесь, в этом до невозможности потрясающем месте. Может быть, и они с Палмером сейчас только что ступили на дорогу, которая приведет их к такому же процветанию? Все происходящее казалось абсолютно нереальным, но ее парню как-то удалось стать здесь своим. Лаки хотел подарить ей такую жизнь, чтобы она забыла тот трейлер, и сейчас это едва ли не впервые представлялось ему не таким уж далеким от реальности.

Учитывая, как далеко он продвинулся в столь краткий промежуток времени, Лаки думал, что все препятствия уже позади. Но потом Ириб сказал Маккоули одну вещь, вынудившую Палмера спуститься с небес на землю: «Если Wikipad пропустит „черную пятницу“, то мы окажемся в глубокой заднице».

Замечание не было продиктовано ни жестокостью, ни пренебрежением. Лаки с самого начала знал, что Ириб вел несколько стартапов, включая Wikipad, а Oculus – лишь одна из многих компаний в его портфолио. Если на Kickstarter дела пойдут на лад, тогда Oculus, должно быть, займет в нем видное место. Возможно, даже такое, что Ириб забросит Gaikai. Но как бы то ни было, эта фраза оказала отрезвляющий эффект, напомнив Палмеру, что у Ириба есть и другие варианты. А вот у Лаки вариантов не было – Oculus должен выстрелить любой ценой.

«Мы взяли Oculus под свою опеку, – сказал Ириб спустя несколько секунд, глядя в камеру. – Нам представился небывалый шанс – мы откроем разработчикам игр новое поле для экспериментов».

«Все, что нужно для потрясающих достижений на ниве разработки игр – крутой комплект разработчика, – добавил Антонов. – С его помощью они разработают по-настоящему мощное ПО, полностью отвечающее их запросам».

Когда Ириб и Антонов затеяли беззлобную пикировку, Лаки

возликовал. На раннем этапе каждый жест, вселяющий уверенность, приобретал решающее значение, даже если он исходил от его компаньонов, и невнятный шепоток синдрома самозванца, который будет время от времени донимать его, мало-помалу затихал. При этом у Лаки имелся один талисман, немедленно возвращавший ему присутствие духа, – ярко-красная налобная повязка. «Как у Рю», – говорил Лаки, имея в виду мастера боевых искусств Рю – его любимого персонажа в игре Street Fighter, делавшего свой излюбленный прием «хадукен» с громогласными выкриками. Лаки приобрел повязку на вечеринке по случаю выпуска Street Fighter несколько лет назад, но вещь была дорога ему вовсе не поэтому. Особую ценность ей придавало фото, где был запечатлен сам Лаки с повязкой на голове и идиотской улыбкой на лице рядом с известным телеведущим Адамом Сесслером. Приятели Лаки по форуму ModRetro обожали фотошопить эту фотографию, и им никогда не надоедало. Один из друзей вырезал голову Лаки, покрасил ее в синий цвет и приставил к телу Капитана Планеты, другой водрузил красную налобную повязку на изображение кричащего лица со знаменитого полотна Эдварда Мунка. Но больше всех отличился некто, догадавшийся вырезать на лице глаза и поставить метки, где нужно обрезать картинку, чтобы другие участники ModRetro могли сделать собственную маску, изображавшую пользователя под ником PalmerTech, и носить ее.

Сказать, что Лаки питал особую слабость к своей головной повязке, – значит не сказать ничего. И хотя всех собравшихся слегка покоробило, когда он надел ее, Лаки решил, что без повязки «как у Рю» видеоролик получится неполным.

Уину Бейтсу не составило труда найти место для эпизода с Лаки в образе Уличного бойца на финальном монтаже. Смонтировать короткометражный фильм в десятидневный срок было намного сложнее, особенно если учесть, что каждые несколько дней Ириб оповещал режиссера и монтажера (одногруппника Бейтса Люка Деламара) о необходимости добавить в видео еще одного эндорсера[26]. Среди приглашенных знаменитостей оказался и бывший шеф Палмера из Университета Южной Калифорнии – Марк Болас.

Марк Болас

Хотя Лаки не проработал в лаборатории и года, Болас успел завоевать его уважение и доверие. Ириб счел важным позвать кого-нибудь, с кем Палмер чувствовал бы себя комфортно, тем более компания приглашала все больше людей, которых Лаки

видел впервые в жизни. Ириб был уверен, что появление кого-то знакомого станет для парня чем-то вроде якоря, за который он мог бы ухватиться посреди бушующего моря. Что немаловажно, Марк Болас также считался одним из ведущих специалистов по виртуальной реальности.

К сожалению, в довесок к исключительным познаниям Боласа прилагался тяжкий груз неудачных попыток монетизации виртуальной реальности. По его словам, «он уже побывал в этой карусели». К тому же его дочь собиралась вскоре поступать в колледж, и он не особенно хотел бросать преподавание – и отказываться от возможности получить пожизненную должность, – чтобы снова ввязываться в погоню за призраками.

Таким образом, Ириб и Митчелл делали все возможное, чтобы убедить Боласа, что Oculus – вовсе не погоня за призраками. В Университете Южной Калифорнии, который мог позволить себе проворачивать схемы с шестизначным бюджетом наподобие той, о которой Лаки писал на MTBS3D, Болас был сосредоточен на расширении границ возможного, тогда как для Oculus в приоритете находилась разработка коммерческого продукта. Если прибегать к аналогии, которую наверняка бы привел Стив Джобс на этапе становления Apple, их цель заключалась не в том, чтобы создать самую мощную вычислительную машину универсального назначения, а в том, чтобы сделать персональные компьютеры доступными массовому потребителю.

«Я искренне убежден, что мы осуществим задуманное», – объяснял Митчелл Боласу и его партнеру Иэну Макдауэллу, соучредителю Fakespace, когда все трое собрались за поспешным прощальным обедом в середине июля 2012 года. Незадолго до этого Ириб позвонил Митчеллу, приехавшему в Беркли навестить свою подружку, осведомившись, не мог бы он на какое-то время покинуть свою даму сердца и приехать в аэропорт Сан-Франциско.

«Куда лететь?» – спросил Митчелл.

«Никуда», – сказал Ирибе. В аэропорту находились Болас и его партнер, и у них оставалось немного свободного времени. «Они бы хотели с тобой встретиться».

Перед встречей в аэропорту Болас откровенно не знал, чего ожидать. Он являлся заслуженным ветераном отрасли, которая была не сказать чтобы очень развита, и, разумеется, ветеранов в ней было очень мало. Так что Митчелл не удивился бы, если бы Болас рассуждал примерно так: «Вы, паршивые щенки, ничего не знаете о виртуальной реальности – и вы серьезно хотите основать компанию?» На фоне этого предположения Митчелл ощутил, что

между ними установилось взаимное уважение. Когда разговор за обедом подошел к концу, обе стороны были настроены оптимистично и заверили друг друга, что продолжат диалог.

Теперь у Боласа созрела довольно неплохая идея для проекта Ириба и Митчелла, и разговор продолжился при участии Лаки. Поскольку Палмер сильно привязался к Боласу, он постоянно напоминал, что хотел бы видеть своего бывшего руководителя в Oculus. Но дело шло к августу, а Болас все еще колебался.

«Он так и мечется туда-сюда, – заявил Лаки Ирибу и Митчеллу. – Но если мы заключим пари, я поставлю на то, что он все-таки к нам присоединится».

Похоже, догадка Лаки оказалась верной, когда Болас согласился сняться в видеоролике Oculus для Kickstarter в качестве эндорсера. «VR-шлем Rift вобрал в себя результаты многолетних исследований виртуальной реальности, реализованные в общедоступной форме», – заявил Болас из университетского съемочного павильона, который парни взяли в аренду.

Прибыв в кампус, друзья отправились к Уину Бейтсу, чтобы посмотреть, как продвигается монтаж. Дела шли великолепно, а торжествующий Бейтс показал им несколько отдельных кадров, среди которых оказался отзыв CliffyB, которого Лаки еще не видел. «На днях мне выпал шанс, – начал CliffyB, – лично испытать шлем Oculus. Думаю, и без слов понятно, что я в него верю». Причем уверовал он настолько, что захотел вложить в Oculus сто тысяч долларов.

Кроме того, недавно пришел ответ от Диллона Сео, доверенного лица Ириба в Корее. Сео решил, что хватит строить из себя Господина Никто и что он не хочет, чтобы его маленький сын рос, видя перед собой очередного клерка. Не желая оставаться безликим человеком из толпы, Сео хотел попытаться стать тем, кем всегда мечтал, – супергероем. По крайней мере, он был готов рискнуть.

Когда Oculus удалось утвердиться в Корее, о стартапе заговорили в прессе. За медийные успехи компании следовало благодарить главным образом двух пиарщиков – Джима Рендера и Эрика Шумахера, которые раньше сотрудничали с Gaikai и охотно подрядились помочь Oculus сдвинуть дело с мертвой точки. Стараясь убедить СМИ, что их безымянный стартап следует воспринимать всерьез, Ириб и Митчелл пытались уговорить арт-директора Gaikai Джона Малкемкуса делать анимированную графику для видеоролика Oculus для Kickstarter. Тот был по уши завален делами и на своей «настоящей работе [кхм-кхм, Брендан?]», однако в принципе оказался не против немного

позаниматься анимацией на досуге. Так начало вырисовываться некое подобие команды.

«А как насчет Лорана? – спросил Палмер Ириба, наводя справки о парне, который их познакомил. – Мне кажется, он тоже хотел поучаствовать».

«Еще бы, – ответил Ириб. – Полагаю, он и сейчас хочет. Но это не лучший вариант».

Брендан пояснил, что он очень любит Лорана и считает его настоящим другом, но, увы, в индустрии игр его приятель зарекомендовал себя далеко не лучшим образом. Был случай, когда он не заплатил Epic за лицензию на игру Unreal 3; кроме того, за ним тянулся шлейф дурных слухов, в которых фигурировала VR-компания, возглавляемая им в данное время. Более того, Ириб попросту полагал, что Лорану в Oculus не место. В конце концов, как бы он ни любил Лорана Скалли, на что он им сдался?

По мнению Лаки, оставлять Скалли за бортом было как-то не по-дружески, но что он мог возразить? Ирибу удалось вскружить голову CliffyB, Джеку Маккоули и Диллону Сео. Похоже, они почти заполучили Марка Боласа. Но пока Лаки и Ириб заманивали его в штат, суля должность главного научного консультанта, Болас активно заманивал Лаки к себе.

Unity

«Вы как раз вовремя, – сказал Дэвид Хельгасон, приветствуя Ириба в головном офисе Unity в Копенгагене. – Как я писал вам по электронной почте, сегодня к вашим услугам все три учредителя компании».

Кроме тогдашнего генерального директора Unity Хельгасона, который в тот день был одет в длинную рубаху серебристого оттенка с высоко поднятым воротником, задевавшим уши при ходьбе, на встрече присутствовали два других учредителя – технический директор Иоахим Анте и коммерческий директор Николас Франсис.

«Фантастика!» – воскликнул Ириб, когда Хельгасон ввел его в конференц-зал, где их дожидались Анте и Франсис. Они выглядели весьма дружелюбно, но за ширмой гостеприимства все трое прятали глубокое недоверие к виртуальной реальности. Они согласились на встречу только из уважения к Брендану. С тех пор как в 2009 году их свела судьба, Хельгасон стал большим поклонником Ириба. «Брендан неутомим, – часто говорил он. – Он знает, как подчинить мир своей воле, причем делает все на позитиве».

«Могу представить, что вы думаете о виртуальной реальности – должно быть, ничего хорошего, – начал Ириб, – и обещаю не тратить ваше время попусту. Сам я искренне убежден, что VR изменит представление о геймплее. Наша компания Oculus создана именно с этой целью. Мы выполним обещание, данное геймерам, – добьемся подлинного эффекта погружения в игру».

Случись Ирибу выступать перед иной аудиторией, его речь могли бы счесть не в меру самонадеянной, но троим мужчинам, сидевшим в зале, она была хорошо знакома. В свое время каждый из них произносил те же слова в темной захламленной квартире на первом этаже, которую все они хорошо помнили, но далеко не всегда поминали добром. Десять лет назад, в юные годы, трое датских фанатов Стива Джобса только что основали игровую студию Over The Edge Entertainment, которая, по мнению большинства, была обречена на провал. В довесок ко всем прочим рискам, сопутствующим их начинанию (денежные затраты, цикл разработки и тому подобное), парни отважились выпускать игры только под «макинтоши», хотя в те времена на долю сектора приходилось менее 1 % видеоигр. Выражаясь точнее, ни у одной игры из топ-100 не было версии для «мака».

Изначально они намеревались выпустить шпионскую игру в сеттинге палестино-израильского конфликта. Хотя она задумывалась не особенно исторической, сюжет предполагал использование шпионских гаджетов, а значит, игрокам пришлось бы вникать в логику и нравы противоположной стороны, чтобы глубоко и вдумчиво изучить обстоятельства конфликта.

Игра так и не была издана, а ее аналогу, который все-таки увидел свет (GooBall), предстояла нешуточная борьба за аудиторию. Однако в ходе разработки GooBall парни поняли, что их занимает не столько сама игра, сколько движок, который они создавали для нее. Не то чтобы они полагали, что их движок будет лучше существующих аналогов (таких как мегапопулярный Unreal Engine 2 от Epic). Тем не менее никто из них не сомневался, что акцент на функциональности и потоке действий сильно облегчит труд разработчикам – в особенности тем, кто из-за нехватки опыта и ресурсов находится на самом дне профессионального сообщества и никогда не сможет позволить себе движок вроде Unreal Engine 2 за четыреста тысяч долларов. Кроме того, их движок подходил людям, которые вообще не были уверены, что потянут разработку. Делая ставку на таких клиентов, они стремились упрочнить их положение. Вот так из провального проекта родилась компания Unity и ее новая миссия – демократизировать процесс разработки игр.

Через год, а именно в 2005 году, движок Unity 1.0 был

представлен на Международной конференции разработчиков (Worldwide Developers Conference – WWDC) компании Apple. Хотя большого ажиотажа он не вызвал, от своей разработки с лицензией всего за полторы тысячи долларов трое соучредителей получили именно то, что хотели – подтверждение работоспособности концепции и многообещающий первый шаг в сторону революции в создании игр.

Следующие несколько лет прошли в бестолковых метаниях, однако в конце концов троица с трудом, но преодолела порог рентабельности. Они наняли нескольких человек, добавили в движок новые функции и выплачивали зарплаты более-менее вовремя.

«Мы вкалывали как сумасшедшие, – рассказывал Хельгасон Ирибу, начавшему готовить зал к демонстрации прототипа. – Мы вечно ничего не успевали. Дыра, в которую мы проваливались, становилась все глубже и глубже. К счастью, наш бизнес рос, хотя и медленно. А потом появился iPhone».

Первый iPhone выпустили в июне 2007 года. Тогда парни из Unity не сразу сообразили, что новинке суждено произвести переворот в отрасли, однако любопытство побудило их разработать специальную версию Unity, позволяющую издавать приложения для нового девайса. В декабре 2008 года, через считаные месяцы после запуска Apple App Store, был выпущен движок Unity iPhone. После шести лет борьбы трое демократизаторов внезапно обнаружили, что точка невозврата уже пройдена.

В 2009 году число разработчиков, использующих Unity, достигло десяти тысяч человек. Через год их насчитывалось уже сто семьдесят тысяч, а в 2012-м, когда Ириб прибыл в Копенгаген, количество разработчиков, применяющих Unity, перевалило за миллион. Однако авторитет Unity простирался намного дальше банальных цифр, к нему автоматически прилагалась отдельная ниша, созданная Unity.

Проект, начавшийся с пакета инструментов на базе «макинтоша» и поддерживающих платформу Mac, вскоре охватил больше платформ, чем какой-либо другой движок. Отлично, подумала троица, теперь разработчикам не придется класть все яйца в одну корзину, однако тут еще есть над чем работать. Хотя Unity давала возможность каждому разработчику функционировать как независимая студия, крупные компании по-прежнему выигрывали за счет ряда преимуществ, не связанных с движками. В особенности если говорить о деталях.

Представьте себе, к примеру, виртуальный лес: некое трехмерное пространство, где повсюду, куда ни кинь, обитают

белки и произрастают деревья. Каждое отдельно взятое дерево, каждая белка и каждый артефакт в виртуальном лесу должен быть создан кем-то. Это значит, что крупные студии, располагающие большим количеством ресурсов, могут разрабатывать более качественные артефакты. Также крупные студии применяют более совершенные инструменты для внутреннего пользования (шрифты, фактуры, спецэффекты и прочее), расширяющие спектр применения доступных ресурсов. Таким образом в октябре 2010 года компания Unity предложила решение, компенсирующее изначальное неравенство сторон – Asset Store.

Asset Store от Unity представлял собой торговую площадку для приобретения и продажи любого компонента разработки игр, который может потребоваться. Деревья и белки, фактуры и спецэффекты – теперь можно было покупать все, чего душа пожелает, или продавать свои разработки, причем для тысяч людей это являлось единственным источником дохода.

В марте 2011 года Бреди Райт выручил пятнадцать тысяч долларов чистыми за пользовательские графические интерфейсы EZ-GUI и Sprite Manager. В марте 2012 года пользовательские графические интерфейсы NGUI Михаила Ляшенко принесли автору свыше двадцати пяти тысяч долларов – в том числе и благодаря «Сумасшедшей распродаже» на Asset Store. Разумеется, оба примера – из ряда вон, однако вывод напрашивался сам собой: компания Unity неотступно следовала своей цели – сделать качественные инструменты разработки доступными массам во всех отношениях. Вручая Дэвиду Хельгасону прототип, Ириб надеялся, что и деятельность Oculus будет вызывать у людей те же чувства, отчего компания только выиграет. Он запустил опытный образец и с нетерпением ожидал вердикта.

«Выглядит довольно паршиво!» – провозгласил Хельгасон, однако его задорный тон противоречил словам.

«Погоди, что ты сказал?» – переспросил Ириб и удивился еще сильнее, когда Хельгасон захихикал.

«Аппаратное обеспечение плывет, – пояснил Хельгасон. – Это и в самом деле паршиво, однако выглядит очень заманчиво. Я хочу вступить в дело; было бы здорово участвовать в таком проекте».

Хельгасон отодвинул от лица шлем, ухмыляясь, а затем передал его Анте и Франсису, которые пришли к тому же выводу: несмотря на ряд проблем, требующих решения, эта штука все равно бесподобна в действии. Ириб тут же заверил их, что ему крайне важно заручиться поддержкой Unity, чтобы независимые разработчики не упустили зарождающийся бум виртуальной

реальности.

Кроме того, Брендан мягко поинтересовался, не мог бы Хельгасон рассказать о своем опыте пребывания в виртуальной реальности на камеру, чтобы потом вставить видео в ролик для Kickstarter. «В ролике будет и CliffyB, – добавил Ириб, перехватив неуверенный взгляд Хельгасона. – Нет необходимости говорить, что Unity будет поддерживать Rift. То есть я хочу сказать, что это было бы великолепно, но по большому счету все, что от тебя требуется, – просто описать свои впечатления».

Хельгасон продолжал колебаться – как генеральный директор, он был не в том положении, чтобы вот так запросто разбрасываться положительными отзывами. Его сомнения развеялись по мере наблюдения за подчиненными: поочередно заходя в конференц-зал, они примеряли Rift и выходили оттуда окрыленными – причем до такой степени, что «реальность» виртуальной реальности уже не вызывала у них сомнений. Брендан вновь собрался покорить мир, а значит, Oculus суждено воскресить VR.

«Хорошо, Брендан, – сказал Хельгасон. – Я уверен, что готов записать видео с рекомендацией Rift».

«Чудесно! – ответил Ириб. – Ты уверен?»

«Мне ведь не придется сожалеть о своем поступке?»

«Нет, ни за что. Все будет замечательно!»

«В общем, что хочу сказать, – начал вскоре Хельгасон. – Я только что опробовал прототип Oculus. Впечатления потрясающие, а эффект присутствия так силен, что мы довольно быстро, примерно за час, приняли решение поддержать проект».

До запуска кампании на Kickstarter оставалось всего пять дней, а Ириб все еще размышлял о том, как далеко продвинулся Oculus за столь короткий промежуток времени. Они смотрелись… почти как настоящая компания. Вот это да! Неплохо сработано, если учесть, что он и его команда впервые опробовали изобретение Лаки всего три недели назад.

И все же Ириб понимал, что есть еще один фактор, многократно повышающий шансы на успех, – поддержка со стороны Valve. Если Valve поручится за Oculus, тогда стартап предстанет перед стомиллионной аудиторий пользователей платформы Valve в более выгодном свете.

Хорошая весть заключалась в том, что Лаки по рекомендации Кармака добился встречи с руководством Valve. Однако были и плохие новости – по крайней мере, для Ириба, на тот момент находившегося в Копенгагене: он не сможет присутствовать на встрече. Митчелл тоже не мог сопровождать Лаки – он только что отбыл на отдых в Азию вместе со своей семьей. Как следствие, на

самую важную встречу в жизни Oculus должны были отправиться наименее представительные учредители компании – Майк Антонов и Палмер Лаки.

Глава 10. Valve!

28 ИЮЛЯ 2012 ГОДА

Визит в Valve не задался с самого начала.

«Простите, сэр, – обратился к Лаки сотрудник Управления транспортной безопасности, указывая на некий предмет в его ручной клади. – Будьте любезны, объясните, что это такое».

«Это шлем виртуальной реальности!» – ответил Лаки.

Служащий многозначительно взглянул на Лаки и отвел его в сторону дожидаться более тщательного досмотра.

Хотя Лаки знал, что пристальное внимание службы безопасности аэропорта не сулит пассажиру ничего хорошего, прямо сейчас, когда до старта кампании на Kickstarter оставались считаные дни, и каждая минута была на вес золота, сегодняшнее происшествие нанесло ему удар ниже пояса. Когда объявили посадку на его рейс, и Антонов со своим шлемом прошел контроль без каких-либо проблем, стало еще горше.

VR-шлем Лаки и *вправду* выглядел подозрительно. Вероятно, служба безопасности заинтересовалась бы любым VR-шлемом – исключение, очевидно, было сделано только для той модели, которую вез Антонов. Но свежесобранный прототип с открытыми платами процессорного блока и пучком проводов, похожих на спагетти, напоминал скорее незадавшийся проект по физике из старших классов, чем бытовой электронный прибор.

«Он выглядит так странно, – объяснял Лаки другому сотруднику Управления, – отчасти потому, что я взял корпус старого шлема VFX1. Помните их? Они были популярны в девяностых. Ну не то что бы очень, разумеется. И все же…»

Агент жестом велел Лаки замолчать. «Почему все проводки торчат наружу?»

«Потому что шлем еще не закончен. И так легче с ним работать».

«Получается, что можно менять функции устройства во время полета?»

«Ну… наверное, да. Думаю, что можно».

Как только эти слова сорвались у Лаки с губ, он понял, что влип. Кто же говорит работнику Управления, что везет с собой электронное устройство, которое можно модифицировать прямо в воздухе? Идиот! Теперь он, скорее всего, опоздает на самолет, упустит шанс договориться с Valve о сотрудничестве и, что хуже всего, подведет своих новых партнеров.

Под партнерами Лаки подразумевал Ириба, Митчелла и Антонова, которые к тому времени уже знали, что у девятнадцатилетнего учредителя сложились, скажем так, весьма своеобразные представления о времени и пунктуальности. За ним водилась привычка немного опаздывать на встречи, затягивать до поздней ночи дедлайны, намеченные на конец дня, и в целом работать в своем собственном неспешном «палмерском» темпе. Но, конечно, есть огромная разница – пять минут не отвечать на звонок (или благополучно поработать ночью на пять часов больше) или пропустить важную встречу, от которой зависела судьба компании, особенно если это встреча с руководством Valve.

Для большинства геймеров (особенно для тех, кто, как и Лаки, изначально предпочитал играть на ПК) приглашение от Valve звучало как предложение посетить шоколадную фабрику Вилли Вонки. Дело было не только в том, что Valve выпускали классные игры (и не в том, что сто с лишним миллионов людей покупали их для игры на платформе Steam, принадлежащей Valve). Главной причиной было то, что эксцентричная и загадочная организация труда в Valve не применялась более нигде в отрасли.

Начнем с того, что Valve отличалась горизонтальной организационной структурой. Ни у кого не было никаких боссов! С точки зрения людей вроде Лаки и Кармака – амбициозных самоучек, которым обычно было тесно в рамках какой-либо структуры, – горизонтальная структура казалась чем-то слишком хорошим, чтобы быть правдой. В течение долгих лет многие подозревали, что дела обстоят именно так. Однако прогрессивность Valve оказалась недооцененной. Не так давно в Интернет попала инструкция для новых сотрудников Valve объемом семьдесят четыре страницы с подзаголовком «Приключение для отважных – знать, что делать, когда никто не указывает», разъяснившая непосвященным на наглядных примерах, в чем уникальность Valve с точки зрения тех, кто там работает.

• «В Valve еще никого не уволили из-за допущенной ошибки… даже серьезные просчеты и промахи, спровоцировавшие крупный публичный скандал, совершенно искренне рассматриваются как возможность чему-то научиться».

• «Другие компании позволяют работникам выделить некоторую часть рабочего времени на собственные проекты. В Valve на собственные проекты отводится все рабочее время».

• «Сотрудники голосуют ногами (или столами на колесиках) за проекты, над которыми работают… Учтите, колесики на столах

символически напоминают вам, что всегда можно перейти в другой проект, где вас будут ценить больше».

• «Среди сотрудников компании, где нет ни одного начальника, Гейб МЕНЬШЕ ВСЕХ похож на босса».

Под прозвищем Гейб подразумевался соучредитель Valve Гейб Ньюэлл, или Гейбен, как его нежно называла армия поклонников, многие из которых любили выкладывать мемы с его изображением, лезли к нему в объятия на тематических выставках и присягали на верность компании, соучредителем которой он выступил, твердя мантру «Веруем в Гейбена». Почему же самый авторитетный лидер Valve стал такой важной фигурой, породившей столько мемов? Определенную роль сыграли и внешность Ньюэлла, походившего на Санта-Клауса, и его необычные хобби – коллекционирование ножей и страсть к мультсериалу «Мой маленький пони». Однако за легкомыслием и эксцентричностью скрывалась истинная преданность своему делу: Ньюэлл отстаивал интересы ПК-геймеров так же самоотверженно, как Лоракс[27] защищал деревья. Он говорил проникновенно и покровительственно и при этом ни с кем не церемонился. Как известно, однажды он назвал консоль PS3 от Sony «полной катастрофой на всех уровнях», а Windows 8 объявил «катастрофой для всей ПК-индустрии».

В конце концов объявился дежурный по транспортной безопасности, который должен был осмотреть шлем Лаки. При первичном осмотре шлем не вызвал нареканий, но потом дежурный решил проверить устройство при помощи миноискателя. Разумеется, взрывчатки не обнаружили, и Лаки отпустили с миром, но самолет уже улетел.

Лаки позвонил Ирибу и поведал о своих злоключениях.

«Не переживай, – сказал Ириб. – С кем не бывает. Мы все уладим».

Ирибу удалось отложить встречу на сутки. Лаки получил большую фору во времени, чтобы поменять рейс и пройти контроль безопасности. Но в результате Антонову пришлось провести лишние сутки в Сиэттле, что его отнюдь не обрадовало. Когда Лаки наконец-то прибыл, Антонова ожидало еще одно печальное известие – ноутбук с демо вышел из строя.

«Ты это серьезно? – спросил Антонов. Дело было вечером, а встреча должна была состояться уже утром. – Почему же ты до сих пор мне ничего не сказал? Я сегодня сходил в Best Buy и купил видеокамеру, так что мы можем записать видео, если у нас все получится!»

«Я и сам не знал, – сказал Лаки. – Прости».

«Ладно, – пробормотал в ответ Антонов, погрузившись в раздумья. – Я знаю, где тут Best Buy. Давай сходим и посмотрим, открыто ли у них».

Они пришли в магазин за полчаса до закрытия, но на складе не оказалось такого ноутбука, как у Лаки. К сожалению, несмотря на то, что среди персонала нашлась парочка техно-гиков, было невозможно выяснить, какие модели ноутбуков (и в особенности какие видеокарты) окажутся совместимы с прототипом. В конце концов они купили серебристый лэптоп марки Samsung, надеясь на лучшее и моля бога сжалиться над ними.

Самый верный способ сблизиться с кем-то – отправиться вместе в путешествие, одновременно испытывая одно и то же чувство, в котором в равных частях смешались нетерпение и облегчение. Так что прежде чем вернуться в отель, партнеры решили насладиться временным отступлением хаоса в ресторанчике Pei Wei неподалеку от Best Buy.

«Как поживает комплект разработчика? Есть успехи?» – спросил Лаки, интересуясь судьбой проекта по разработке SDK, возглавляемого Антоновым.

«Когда я берусь за что-то новое, я стараюсь глубоко вникать в суть дела, чтобы работать с максимальной эффективностью. Иногда это замедляет процесс на ранних этапах, зато я при этом уверен, что могу скорее управиться с финальной стадией и сделать правильный выбор».

«Резонно».

«Мне раньше не приходилось работать ни с гироскопами, ни с системами отслеживания пространственной ориентации, все это для меня внове. Но я уже лучше понимаю, что нужно делать – я начал изучать литературу о мультисенсорном слиянии».

Мультисенсорное слияние в буквальном смысле представляет собой объединение данных, поступающих от множества разных датчиков. В частности, Антонов говорил о необходимости отслеживания движений головы и ее ориентации в трехмерном пространстве для VR-шлема. Главная роль в решении этой задачи отводилась инерциальному измерительному блоку (ИИБ) – электронному устройству, которое определяет степень ускорения (при помощи акселерометров), величину угловой скорости (посредством гироскопов) и интенсивность магнитного поля (посредством магнитометров). Каждый из трех датчиков – акселерометр, гироскоп и магнитометр – производил замеры по всем трем осям (X, Y, Z), и каждый полученный результат предстояло состыковать с другими данными. В процессе снятия замеров требовалось учитывать помехи, связанные с применением электроники, такие как снос и наклон волнового фронта. Если не

вносить поправок, все объекты в виртуальном мире будут смещаться, как только человек, надевший шлем, повернет голову.

Поставленная задача не имела ничего общего с тем, чем Антонов занимался раньше. Поскольку на тот момент VR-индустрии как таковой еще не существовало, к мультисенсорному слиянию никто пока даже не подступался. С точки зрения Антонова, писать код, исходя из непривычных понятий и расчетов из области высшей математики, с которыми он ранее не сталкивался, было невероятно трудно, хотя, как и Джон Кармак, он обладал способностью к самостоятельному изучению сложных дисциплин в относительно короткий срок и полагал, что уже начал понимать, что нужно сделать.

«Возьмем, к примеру, поправку на снос, – сказал Антонов. – Не знаю, на какой научный труд опирался Кармак при разработке алгоритма коррекции сноса. Та работа, которую я сейчас читаю, называется „Применение кватернионного слияния показаний гироскопов и акселерометров для повышения точности угловых измерений в трехмерном пространстве“, издана в 2006 году, авторы – Фейвр, Джоллс, Сигрист и Аминян. Надо сказать, что большая часть прочитанного для меня в новинку. Но также я должен отметить, что все это очень увлекательно».

Упоминание Кармака напомнило Лаки, что тот все еще не ответил на его просьбу записать короткий видеоролик с отзывом для Kickstarter. Но тогда у них не было времени разбираться в причинах этой заминки, потому что после обеда Лаки и Антонов вплотную занялись ноутбуком. Видеокарта работала отлично, но программа не запускалась, оказавшись несовместимой с процессором. Но стоило им подумать, что все расстройства позади и ждать неприятных сюрпризов ночью уже не стоит, Лаки получил электронное письмо от Джона Кармака, которое его порядком раздосадовало.

«Что он сказал?» – спросил Антонов.

«Полагаю, что не смогу подготовить положительный отзыв для вашего видео на Kickstarter, потому что в ZeniMax мною будут очень недовольны, – зачитал вслух Лаки. – Им противно думать, что кто-то хорошо заработает на виртуальной реальности, и это, скорее всего, будут не они».

Антонов вздохнул, хотя не мог не согласиться с доводами Кармака. Если игра Doom 3: BFG Edition оправдает ожидания, она соберет солидную кассу. Однако все сливки, как правило, снимали собственники игровых платформ – корпорации вроде Sony, Microsoft, Nintendo и Valve, реализующие сторонний контент через разветвленную дистрибьюторскую сеть в обмен на комиссию, обычно составлявшую порядка 30%.

«Очень важно, – продолжал читать Лаки, – чтобы при продвижении вашего продукта вы не использовали ничего, что может быть истолковано как собственность ZeniMax. Например, не стоит показывать запись демонстрации опытного образца из моего исследовательского отдела с Rage media – это не лучшая идея. Попробуй разместить на своем сайте подборку ссылок на все интервью – это разъяснит все нюансы. Наверное, получится как-нибудь вставить их в видео при монтаже, никому не переходя дорогу, но я не юрист…»

«Хорошо, – сказал Антонов. – Он поставил в копию Брендана или Нейта?»

«Нет», – ответил Лаки.

«Мы должны немедленно оповестить их».

«Готово», – откликнулся Лаки, переслав письмо Ирибу и Митчеллу.

После таких известий Лаки и Антонову было сложно вернуться к работе. Спустя некоторое время, так и не наладив только что купленный компьютер, они заключили, что проблема не имеет решения.

«Больше ничего не сделаешь, – в конце концов объявил Антонов. – Мы просто запустим прототип на одном из десктопов Valve, когда приедем в офис».

Обращаться с такой просьбой было очень неловко – «а вот и мы, встречайте (после того, как встречу перенесли по нашей инициативе), а теперь еще и извольте одолжить компьютер». Но, как сказал Антонов, выбора у них не было, и лучшее, что они могли предпринять, – это лечь спать.

* * *

«У меня хорошее предчувствие!» – заявил Лаки Антонову, когда они сидели на диване в приемной Valve.

Антонов повернулся было к Лаки, однако предпочел смолчать и окинул собеседника красноречивым взглядом, в котором читался вопрос: «Не слишком ли странное замечание от парня, который опоздал на самолет и привез неисправный ноутбук?».

«Не беспокойся, – сказал Лаки, поднимаясь и выпрямляя ноги. – Я чувствую, что сегодня хороший день. Подумать только: мы в Valve! Что может быть лучше?!»

Антонов кивнул, отмечая про себя, что уверенность Лаки в успехе немного подняла ему настроение. Он хотел признаться в этом Лаки, чтобы поднять их командный дух, но когда он поднял глаза, Палмер уже прошел половину приемной. «Эй! Ты куда

собрался?»

«Классная штука!» – Лаки указывал на огромный латунный вентиль, расположенный в центре приемной. Регулятор давления со списанного парохода, доставшийся Гейбу Ньюэллу в подарок от брата, достигал 1,2 метра в высоту и был чертовски тяжел. На верхушке вентиля, на несколько сантиметров ниже уровня плеч Лаки, торчал большой баллонный ключ, и Лаки не удержался и попробовал его крутнуть, но ключ не поддавался.

«Палмер? – раздался чей-то голос у него за спиной. Лаки оглянулся и увидел долговязого парня с длинной шеей в серой тенниске, застегнутой на все пуговицы. – Меня зовут Майкл Абраш. Очень рад вас видеть! Наконец-то мы с вами познакомились!»

«Ах! – воскликнул Лаки. – Я тоже рад с вами познакомиться!»

После крепкого рукопожатия Лаки заметил, что Абраша сопровождали двое коллег. Мужчины представились – Атман Бинсток и Джо Людвиг, а затем сопроводили Лаки и Антонова в конференц-зал: «Мы ждем еще нескольких человек, которые скоро присоединятся к нам».

Во время ожидания выяснилось, что у гостей еще и нет исправного компьютера.

«Не могли бы вы одолжить нам ваш компьютер?»

«Извините, – добавил Лаки. – Я знаю, как это неудобно. Но результат того стоит. Обещаю».

Даже если Абраш и возмутился, он, естественно, ничем себя не выдал. «Расскажите мне о центровке шлема, – попросил Абраш, имея в виду расстояние между центрами зрачков. – Она будет регулироваться на аппаратном или программном уровне?»

«Программные настройки межзрачкового расстояния можно будет менять по своему усмотрению, – уверенно ответил Лаки. – Будет отлично получаться, если только значения не аномальные. Но в целом при любых значениях от 58 до 78 миллиметров шлем будет работать безупречно».

В зал вошли Фабиан Гисен, Гордон Столл и другие сотрудники Valve. Антонову с Лаки выдали компьютер. Но вскоре после загрузки возникла очередная неприятность. Хотя датчик шлема работал отлично, его синхронизирующая частота находилась на уровне 125 герц, тогда как программное обеспечение Rift было настроено на частоту 250 герц. Это означало, что виртуальный мир будет отставать от движений головы пользователя в шлеме на пол-оборота, в результате чего пребывание в виртуальной реальности почти сразу же вызовет тошноту.

Тем не менее Майкл Абраш был восхищен.

Лаки и Антонов не сразу поняли, в чем причина столь явного восторга, но, когда Абраш подробно рассказал, что происходит в Valve с тех пор, как он пришел сюда на работу в мае 2011 года, все встало на свои места. Изначально предполагалось, что Абраш поможет Valve разработать собственную консоль. Однако позже, выяснив, какие шаги в данном направлении необходимо предпринять, и прикинув затраты на реализацию столь масштабной затеи, в Valve решили, что риски, связанные с разработкой аппаратного обеспечения, себя не оправдывают. Придя к такому выводу, Абраш спустя некоторое время узнал о некой компании Innovega, разрабатывающей систему дополненной реальности. Проект большей частью находился на стадии прототипа, но Абраша не на шутку заинтересовала их разработка – контактные линзы с функцией дополненной реальности. Через некоторое время Абраш пригласил Атмана Бинстока, который сейчас улыбался у него за спиной, на чашечку кофе.

«В конце разговора, – сказал Бинсток, пересказывая Лаки и Антонову разговор, состоявшийся во время встречи, – я начал размышлять, как это, в сущности, будет работать. В самом деле, я вроде как и не задумывался о проблемах. До чего же тяжело поместить нужные фотоны в глазное яблоко в такт движениям головы. В этом ведь и заключается главная проблема – заставить все работать целиком. Задача казалась увлекательной и интригующей, но даже после первой встречи Майку пришлось пустить в ход свои навыки продавца, чтобы заманить меня в проект».

«Атман неплохо сформулировал свои возражения, – сквозь смех сказал Абраш. – Наверное, из всех событий того дня я лучше всего запомнил его речь!»

«Больше всего в тот день мне запомнились слова, прозвучавшие ближе к концу, – заявил Бинсток. – О том, как в принципе случаются технологические революции».

«Действительно важно то, кто именно берется создавать продукты, – сказал Абраш. – Не думаю, что с продуктами, которые так или иначе связаны с законом Мура[28], все обстоит именно так. Имеет место великое множество взаимосвязанных эффектов, которые накладываются друг на друга, верно? Однако, на мой взгляд, дело, над которым мы работаем – ладно, дело, которое мы начали и которым занимаемся сейчас, – требует подбора людей на ключевые позиции, а когда история наконец-то будет написана, тогда и проявятся все точки ветвления, на которые можно указать со словами: ну, без этого ничего не выйдет. Или что-то все-таки получится, но не совсем так или не

так быстро. И, конечно же, – Абраш выдвинулся вперед и указал на Лаки, – вы, несомненно, подпадаете под эту категорию. Но я немного забегаю вперед».

Абраш «отмотал назад» и рассказал о начале опытов Valve с дополненной реальностью. В ностальгическом тоне, с которым он и его команда говорили о «старых временах», чувствовалась определенная ирония, хотя в действительности «старые времена» миновали всего-то лишь полгода назад. Тогда Атман Бинсток наряду с Фабианом Гисеном, молодым и очень толковым инженером из Германии, которого Бинсток знал еще со времен Rad и доверял ему, решили попытать счастья и перешли в Valve, чтобы работать с Майклом Абрашем над дополненной реальностью.

В своем кругу команду Абраша прозвали Vortex Group. В нее входило пять человек: Абраш, Бинсток, Гисен и пара опытных инженеров Valve (Аарон Николс и Гордон Столл). Изначально планировалось сосредоточить силы на двух образцах портативного «железа», которые должны были выйти в ближайшем будущем. К сожалению, выпуск продуктов затянулся. Два портативных изделия – очки дополненной реальности Lumus и цифровые контактные линзы Innovega – так и остались прототипами, и группа Абраша была вынуждена искать другие варианты. Взамен они принялись работать над хлипкой и бесперспективной парой очков дополненной реальности, выпущенной компанией Vuzix. Участники команды шутили, что вещь выглядит так, словно ее склеили вручную, но шутка перестала казаться забавной, когда дело дошло до испытаний.

Угол обзора составлял всего 15 градусов. Как портал в другую реальность очки были настолько же паршивы по сути, насколько и смотрелись. Первое, что следовало выяснить команде Valve, можно ли что-то сделать с этой никчемной поделкой. Идея заключалась в том, чтобы создать приложение, способное проецировать сгенерированную компьютером белую доску на стену. В какой-то момент, как им представлялось, виртуальная доска станет интерактивной, и на ней можно будет писать, но сейчас об этом не было и речи.

Команда поняла, что без надежной технологии отслеживания движений пользователя, надевшего шлем (с минимальным углом обзора), крайне сложно гарантированно создать вещь, над которой они работают, не говоря уже о том, чтобы представить ее во всех подробностях. Вместо того чтобы действовать в этом направлении, Бинсток разработал программу под названием «Виртуальная, виртуальная белая доска», посредством которой можно было провести эксперимент на ПК для опытов в реальной

жизни. Иными словами, по сути они разработали игру-шутер от первого лица, где главный герой исследует VR-шлем от Vuzix. Спустя несколько месяцев работы они твердо уяснили две вещи: провести опыт будет намного сложнее, чем они могли вообразить, и нет ничего важнее, чем широкий угол обзора.

К счастью, примерно в то же время (в мае 2012 года) Абраш связался со своим старым другом – Джоном Кармаком. Они посетовали на сложности с углом обзора – Абраш на устройствах дополненной реальности, Кармак – на VR-устройствах, а потом в какой-то момент Кармак завел разговор о парнишке, на которого наткнулся в Интернете: этот паренек создал не имеющий аналогов бюджетный VR-шлем с невероятно широким углом обзора. Кармак предложил Абрашу ознакомиться с его работой на форуме MTBS3D, где парень писал под ником PalmerTech.

Словно по команде, Антонов привел прототип в действие. Он передал устройство Абрашу, которому выпала честь первым опробовать Rift.

Собираясь на встречу, Лаки понимал, что Абраша сложно впечатлить. Так что ему было радостно увидеть хотя бы несколько проблесков восторга в глазах живой легенды. «Вы отлично поработали над углом обзора, – резюмировал Абраш, помещая голову в виртуальное пространство. – И вам удалось сделать шлем довольно легким».

Впрочем, коллеги Абраша воздержались от похвалы. Хотя никто из них не позволил себе открыто уничижительных высказываний, Лаки чувствовал: их скепсис настолько глубок, что граничит с цинизмом. Но они хотя бы откровенно озвучивали свои претензии. Почему вы выбрали такой подход к задаче X? Как вы планируете решить проблему Y? Когда вы намереваетесь разобраться с неизбежностью Z? Предвидя сомнения, он приложил максимум усилий, стараясь отвечать в положительном ключе, что, разумеется, порождало новый виток вопросов. Вы хорошо знаете, что произошло в девяностых годах? Вы и вправду думаете, что ваше изобретение окажется достаточно революционным, чтобы привлечь внимание разработчиков? При наихудшем развитии событий – давайте предоставим слово адвокату дьявола – не возымеет ли оно обратного эффекта, перечеркнув все положительные стороны VR?

Посреди потока резких замечаний Лаки пришел к единственно возможному положительному выводу, который можно было сделать в сложившейся ситуации. По его убеждению, скепсис был направлен не столько против Rift, сколько против виртуальной реальности в целом. Вопросы казались вполне обоснованными – ведь парни из Valve не были «истинными

энтузиастами». В Valve в силу уникальной организации компании перейти из одного отдела в другой было проще простого – всего и дел, что передвинуть рабочий стол в подразделение VR. Но пошел уже восьмой месяц с того момента, как Абраш приступил к работе над дополненной и виртуальной реальностью, и лишь немногие сотрудники решились попробовать себя в этом деле. Как следствие, большую часть команды составляли подрядчики, которых наняли, чтобы залатать кадровые прорехи. Это не значило, что подрядчикам вроде Атмана Бинстока и Фабиана Гисена недоставало квалификации. Но, с точки зрения Лаки, дела обстояли так, что большая часть команды желала лишь прощупать почву.

Оценивая расклад, Лаки попал в точку, но, по правде говоря, он даже наполовину не докопался до сути ситуации. Для Valve проект (хоть дополненной, хоть виртуальной реальности) служил неизменным объектом скепсиса и насмешек. Не проходило и недели, чтобы компания сотрудников не отпускала в адрес Абраша и его сподручных замечания примерно такого плана:

• «Мы слышали, вы работаете над той штукой. Не думаем, что это хорошая затея».

• «Если вы твердо намерены продолжать, перестаньте хотя бы тратить деньги попусту».

• [ворчание, презрительное фырканье, звуки удаляющихся шагов].

Ни Лаки, ни Антонов тогда этого не знали, но даже если бы они были в курсе, от этого вряд ли что-то изменилось бы. Сам факт того, что в Valve кто-то занимается подобными делами, заставлял Лаки широко и ослепительно улыбаться. К тому же оставался один крошечный нюанс: узнай о нем Лаки, и его улыбка стала бы еще шире. «Как вы думаете, у Гейба найдется время заглянуть к нам?»

Поначалу Ньюэлл планировал прийти на встречу, но Абраш пояснил, что из-за ее переноса на следующий день он отказался от своего намерения. «Но я полагаю, что Гейбу понравится ваше демо, – сказал Абраш. – Вы не могли бы оставить Rift у нас на несколько дней?»

«С вашего позволения я посоветуюсь с Бренданом, – ответил Антонов и отправил Ирибу СМС: «Можно оставить прототип в Valve? В таком случае нам придется оставить заодно и софт, о чем предупреждал Кармак…»

Ириб в шутку отписался, что можно оставить прототип в обмен на положительный отзыв от Valve. «[Но] если серьезно, – писал Ириб, – просто скажи им, что мы не можем оставить им

софт без разрешения Кармака, так что лучше мы вернемся восвояси и покажем демо еще раз, когда Гейб будет в офисе».

Решения такого рода всегда давались нелегко. Приходилось метаться между желаемым и правильным (и потом неизбежно потратить кучу денег на обратный рейс, терзаясь мыслями, что следовало поступить как-то иначе). Но в этом случае теоретические сожаления вскоре оказались напрасны.

«Привет, я Гейб», – сказал крупный бородач в очках, заходя в комнату. От Ньюэлла, словно от волшебника или колдуна, исходила аура покоя, в котором, однако, ощущалось что-то фантастическое. Даже Лаки, полагавшему, что он не из тех, кто благоговеет перед знаменитостями, и то потребовалось некоторое время, чтобы убедиться: все происходит на самом деле.

«Рад, что у вас получилось приехать, – сказал Абраш. – Вам непременно нужно опробовать эту штуку».

По тому, как они общаются друг с другом, Лаки заключил, что Абраш с Ньюэллом на короткой ноге. Но в то же время он не вполне понимал, насколько они близки; к тому же он не знал, что самим фактом своего существования компания Valve отчасти обязана Абрашу.

Это случилось в 1996 году, когда Ньюэлл и соучредитель Valve Майк Хэррингтон вылетели в Техас на встречу с представителями id Software. Отдав несколько лет Microsoft (Ньюэлл проработал там тринадцать лет, Хэррингтон – девять), двое мужчин решили основать собственную компанию по разработке игр, и им хотелось получить лицензию на исходный код хитовой игры id – Quake. Хотя id была мало заинтересована в такой сделке, благодаря вмешательству Абраша, который восемнадцать месяцев назад перешел в id из Microsoft, она все-таки состоялась.

В течение двух последующих лет Valve пользовался лицензированным кодом для разработки шутера-головоломки с научно-фантастическим сюжетом под названием Half-Life. Перед выпуском игры (которая впоследствии разойдется десятимиллионным тиражом) Ньюэлл и Хэррингтон спросили Абраша, хочет ли он стать третьим учредителем компании. Как ни велик был соблазн, Абраш в итоге отказался и предпочел присоединиться к Группе обработки естественных языков Microsoft. Но спустя годы, когда за Half-Life последовали Team Fortress и Counter-Strike, а компания Valve стала ведущим игроком рынка, Ньюэлл и Хэррингтон все еще время от времени интересовались, не готов ли он войти в дело.

Абраш отвечал отказом четырнадцать лет подряд, однако в 2011 году все же решился и перешел в Valve, изначально

намереваясь взять на себя руководство разработкой оригинальной консоли. Абраш характеризовал свое детище как «платформу, которой может довериться Valve», однако вскоре после вступления в пожизненную должность он пришел к выводу, что проект не сулит успеха, поскольку потребует слишком больших вложений денег и усилий при довольно смутных перспективах. В конечном счете он устремил взор в будущее – в дополненную реальность.

Хотя дополненная реальность по-прежнему оставалась в приоритете, Абраш все чаще задумывался о том, что стоит сместить акцент на VR, которая казалась более реализуемой. К тому же при этом отпадало пять основных проблем, с которыми сталкивались разработчики дополненной реальности:

• **Ввод данных.** VR-устройства (по крайней мере на начальном этапе) допускают применение стандартных игровых контроллеров, тогда как у устройств дополненной реальности на данный момент нет определенной схемы ввода данных.

• **Трекинг.** Поскольку виртуальная реальность привязана к конкретной контролируемой локации, намного проще разработать технологии отслеживания движений пользователя.

• **Электропитание и продолжительность автономной работы.** Так как VR-шлем подключается к мощному ПК, ему доступны более мощные вычислительные ресурсы, чем у портативных устройств. Кроме того, в силу привязки к определенной локации продолжительность автономной работы не имеет значения.

• **Тип исполнения (и социальная приемлемость).** Поскольку VR-шлемами будут пользоваться дома, они могут не выглядеть как-то по-особенному стильно. По той же причине тип исполнения VR-устройств не обязан быть таким же компактным и социально приемлемым, как у той же пары очков.

• **Солнце.** Хлопот с тем, чтобы обеспечить читаемость с телефонного экрана под разными углами обзора на улице, всегда хватало. А теперь представьте, до чего же сложно создать и удерживать многослойную реальность.

Ко всему прочему, у виртуальной реальности обнаружилось еще одно скрытое преимущество: с ее помощью можно было решить ряд проблем, усложняющих разработку дополненной реальности, включая пять вышеупомянутых. Подобно тому, как Бинсток использовал свою «Виртуальную, виртуальную белую доску», пытаясь решить проблемы дополненной реальности в компьютерной симуляции, испытательным полигоном для нее могла послужить виртуальная реальность. К тому же последняя

обходилась намного дешевле (зачем утруждать себя закупками комплектующих и сборкой прототипов, если практически все можно воссоздать через последовательность единиц и нулей?).

«Вы готовы попробовать?» – воодушевленно спросил Лаки.

Ньюэлл улыбнулся, кивнул и застегнул крепления прототипа.

Когда Гейб погрузился в виртуальный мир, Лаки и Антонов обменялись взглядами, полными надежды. Сейчас решится… все! А потом – с каждым кивком, с каждым одобряющим «хмм» Ньюэлла – нервозность чудесным образом начала отступать, причем эффект оказался настолько сильным, что под конец демо парни из Oculus были настроены вполне оптимистично.

По мнению Ньюэлла, демонстрация технологии оказалась весьма увлекательной, однако его беспокоило, что одной лишь крутой технологии недостаточно, чтобы заинтересовать разработчиков. «Вам следует выяснить, ради чего нужно создавать VR-игру, – пояснил он. – Нужно разобраться, какие игры лучше всего сработают в виртуальной реальности. У вас не получится просто продать свою разработку, если она так и останется набором технологических демо; надо выяснить, как создаются реальные игры, а не останавливаться на одном демо, которое я только что посмотрел. Нужно сделать эту штуку более реалистичной».

Справедливые замечания, подумал Лаки. Он знал, что его технология не лишена недостатков, и он не стал убеждать Ньюэлла, что виртуальная реальность реализуется здесь и сейчас. Он пришел лишь затем, чтобы продемонстрировать то, что, по его мнению, было только первым шагом на пути к революции. Выждав удобный момент, Лаки поинтересовался, не хотят ли Ньюэлл и Абраш принять участие в революции и записать краткую рекомендацию в поддержку Oculus. Антонов пояснил, каким образом будут использоваться их цитаты, а потом, как будто желая продемонстрировать, насколько безобидна их затея, перерыл всю сумку вверх дном и извлек видеокамеру, купленную на Best Buy.

После нескольких взрывов заливистого дружеского смеха парни из Valve вежливо отклонили предложение Лаки – по крайней мере, на данный момент. Прежде чем давать какие-либо рекомендации, они должны сперва обсудить вопрос в своем кругу, а потом проконсультироваться с юристами. Они извинились за то, что не могут прямо сейчас помочь проекту, пояснив, что если Valve все же решит поучаствовать, они с удовольствием сами запишут и пришлют ролик.

Учитывая, что на живую трансляцию кампании на Kickstarter отводилось всего четыре дня, в запасе было не так уж и много

времени. Тем не менее еще оставалась какая-то тень надежды. Впрочем, это не имело отношения ко второй цели визита – проверить, рассматривает ли Valve вариант с присоединением VR-подраздела с тем, чтобы разработчики компании поставляли контент для Rift.

Но нет. Кругом по нулям. Ничего не будет. «Steam, – увлеченно втолковывал Ньюэлл, – это не хранилище сырых технологических демо».

Его слова звучали довольно жестоко. Но Лаки и Антонов изо всех сил старались оставаться профессионалами.

«Благодарим за встречу», – сказал Лаки, когда разговор подошел к концу.

«Мы очень признательны вам за то, что согласились уделить нам время», – добавил Антонов, заметивший, что встреча длилась более трех часов. Но прежде чем было сказано последнее слово, Лаки решил, что нужно сделать еще кое-что.

«Гейб! – воскликнул Лаки. – Как, по-вашему, я могу рассчитывать на фото с вами?»

«Конечно», – сказал Ньюэлл и решительно кивнул.

«А с Майклом тоже можно?» – добавил Лаки с надеждой.

«Разумеется», – кивнул Абраш.

Встав между Абрашем и Ньюэллом в нужной позе, Лаки слегка оробел. «Обычно я стараюсь вести себя более профессионально, – проговорил он. – Но я не сдержался».

«Все в порядке, – ответил Ньюэлл. – Я поступаю точно так же, когда встречаюсь с любимыми японскими разработчиками игр. И я говорю то же самое в свое оправдание».

После того как стихли смешки, Антонов сделал снимок. Хотя это был совсем не тот трофей, с которым Лаки рассчитывал уйти из офиса, утешительный приз оказался чертовски хорош.

Глава 11. Kickstarter

ИЮЛЬ – АВГУСТ 2012 ГОДА

«Крис! – прокричал в трубку Лаки, дозвонившись до Криса Дайкуса, верного друга, который согласился помочь ему со сборкой шлемов еще в ту пору, когда Oculus целиком располагался в трейлере. – Что ты делаешь осенью?»

«Ну, собираюсь в колледж», – ответил Дайкус.

«Нет. Никуда ты не пойдешь. Ты будешь работать у меня!»

«Неужели?»

«Ага. Помнишь ту штуку, которую я тебе показывал в прошлом году? Так вот, сейчас она намного лучше. Итак, ты пойдешь ко мне, и мы будем вместе делать невиданный VR-гаджет!»

Дайкус не выдержал и рассмеялся. Лаки и тут не обошелся без театральщины и беспардонного энтузиазма. Криса рассмешило то, что это даже не было предложением – скорее, Лаки полагал, что вопрос уже решен.

Предложи ему такое кто-то другой, он бы наверняка оскорбился. Но за пару лет Дайкус уже привык воспринимать выходки Лаки как должное. Крис заметил, что, когда он соглашался с Лаки, обычно все складывалось наилучшим образом. Так что Дайкус и в этот раз ответил: «Да, конечно. Лучше и не придумаешь».

На календаре было 28 июля. Четыре недели назад Крис Дайкус окончил школу. Четыре недели назад он намеревался поступить в колледж. Свободное время между школой и колледжем на излете так называемого детства он рассчитывал провести, утешая мамочку и подрабатывая в местной пиццерии Pizza Chalet. Что же, подумал он, по крайней мере, не придется торчать взаперти рядом с огромной духовкой. Так Крис Дайкус стал первым наемным работником Oculus.

Заполучив Дайкуса, Лаки позвонил еще паре близких друзей – самым талантливым завсегдатаям ModRetro – и завел с ними тот же разговор, но они повели себя куда более рассудительно.

«Ты шутишь?» – спросил Джонатан Шин, известный под ником Tchay.

«Я не могу! – ответил Джулиан Хаммерштейн (он же JJHammerstein). – Родители меня убьют! Не хотелось бы мне, чтобы они нас услышали!»

«Ладно», – сказал Лаки, сворачивая свое бизнес-предложение.

«Но, послушай, – отозвался Хаммерштейн. – У тебя, по крайней мере, есть Дайкус! Погоди-ка, а чем он будет у тебя заниматься?»

Следующие несколько месяцев Дайкус отвечал за разработку прототипов Rift, которые Oculus рассчитывал предоставить девелоперам, пока для них не изготовят комплект разработчика в Китае. Но для начала Лаки собирался поручить Дайкусу самое срочное дело – QuakeCon.

Ежегодный конвент QuakeCon был посвящен играм от id Software. Начиная с 1996 года, когда вышло первое издание Quake, мероприятие проходило в Далласе каждое лето. В программе значились дискуссии и закрытые показы контента id, который готовился к выпуску, и необыкновенно азартный турнир геймеров BYOC (Bring Your Own Computer – «Привези Свой Компьютер»). По традиции QuakeCon оставался относительно немассовым событием, собиравшим, как правило, не более десятка тысяч человек, причем более 20% приезжали специально на турнир BYOC.

Аудитория QuakeCon идеально подходила для Oculus. В тот год конвент проходил 2–4 августа – лучшего времени не придумать, разве что забронировать выставочную палатку для участия следовало на несколько месяцев раньше, когда предприятие еще даже не было зарегистрировано. К счастью, Кармак Великолепный в последний момент выделил им участок для демонстрации Rift, заодно предложив Лаки выступить вместе с ним, а Майклу Абрашу – присоединиться к панельной дискуссии «Виртуальное безумие».

Несмотря на множество потрясающих вещей, которые произошли в жизни Лаки за последние несколько месяцев, он все еще толком не верил, что выйдет на сцену с двумя героями своего детства. Чтобы унять беспокойство, Лаки решил взять с собой в Техас своего первого подчиненного Криса Дайкуса.

* * *

«Кто такой Крис Дайкус?» – спросил Нейт Митчелл по телефону, гуляя по улицам Пекина с родными.

«Друг Палмера, – ответил Брендан Ириб. – Он полетит на QuakeCon с Палмером и поможет нам на конвенте».

«А, хорошо! Просто отлично».

«Ага, наверное. Но послушай, я не знаю этого парня, но даже если бы я его знал… Я к тому, что этот Крис еще младше Палмера».

Митчелл расхохотался, причем настолько заразительно, что и Ириб едва сдержался. «Чувак, – сказал Митчелл. – Когда мне было девятнадцать, я уж точно не собирался открывать компанию».

«А я открыл, – напомнил Ириб. – И провалиться мне на этом месте, если это далось легко. Я думаю, тебе не помешает вернуться и поехать с ними на конвент».

Митчелл окинул взглядом улицу. Вот улыбающееся лицо матери, вот невозмутимое лицо отца – он знал, что они расстроятся. На отдыхе большую часть времени он оставлял родных и работал с ноутбука, отвечая на сообщения и обсуждая с Уином Бейтсом нюансы видео для Kickstarter. Его разум, несомненно, витал где-то далеко, и просьба Ириба оказалась благовидным поводом удалиться туда, где он действительно хотел находиться.

«Большое тебе спасибо, Нейт», – сказал Ириб.

«Не за что», – отозвался Митчелл.

«Тебе незачем приезжать раньше первого числа, так что, наверное, можно выкроить еще парочку дней для воссоединения семейства Митчеллов».

Когда видео для Kickstarter наконец-то было готово, Митчелл преподнес известие родителям именно в таком ключе: мне очень жаль, старики, что я должен возвращаться в Штаты, но следующие пару дней мы можем использовать по максимуму. Однако Митчеллу в итоге пришлось отказаться от своего замысла, когда через несколько часов парни из Valve прислали ему видео.

«Я встретился с Палмером Лаки и опробовал Oculus Rift, – говорил Майкл Абраш, глядя в камеру. – Должен сказать, что получилось весьма занятно. Возможно, Rift даст начало новой индустрии, которая приведет нас к настоящей дополненной реальности, функционирующей в любое время в любом месте. Я с нетерпением ожидаю, когда мне представится возможность программировать на вашем шлеме. Посмотрим, что из этого получится».

* * *

Затворившись в своей темной кодерской норе, Майк Антонов пересмотрел видео, мысленно аплодируя самому себе, когда ролик Абраша сменился отзывом Гейба Ньюэлла: «Выглядит необычайно увлекательно, – пояснил Ньюэлл в своем видео. – Если кто-то распутает этот клубок серьезных проблем, то Палмера, без сомнений, ждет успех. Так что мы всецело поддерживаем вашу кампанию на Kickstarter».

«Брендан, – сказал Антонов по телефону. – Получилось здо-о-орово!»

«Правда? – восхищенно переспросил Ириб. – Вы с Палмером, должно быть, их порвали».

«Еще не слишком поздно вставить их видео?»

«Нет, все нормально. Я поговорил с Нейтом, и он сказал, что весь хронометраж в целом расписан, но они с Уином считают, что могут поместить нашу запись в самое начало видео. Так что придется кое-что вырезать, но оно того стоит».

«О да!»

* * *

В ожидании рейса в международном аэропорту Шоуду в Пекине Митчелл не терял времени даром – когда ему позвонил Ириб, он редактировал видео для Kickstarter с ноутбука.

«Майк по-прежнему уверен, что нужно пятьсот тысяч долларов. В принципе, с этим согласны все, кроме Палмера».

«Я с ним поговорю», – сказал Митчелл.

«Постарайся, чтобы он чувствовал себя услышанным, – ответил Ириб. – Все мы раньше собирали деньги, а ему все видится в иной перспективе. Я хочу, чтобы он не испытывал дискомфорт».

«Понял. Не стоит ломать копья».

«Да. У нас в любом случае все получится. Так что не говори ничего такого, что могло бы его смутить».

* * *

«Чем плоха цифра сто тысяч долларов?» – спросил Лаки.

«Дело в том, что… – начал Митчелл, все еще находившийся в аэропорту. – Мы не просто продаем товар. Мы продаем один из вариантов будущего. Мы хотим излучать чувство уверенности».

«Но если мы не соберем заявленную сумму, то не получим ничего».

«Поэтому нам нужна *уверенность* в своих силах».

Чтобы у Лаки прибавилось уверенности, Митчелл прошелся по списку недавних историй успеха на Kickstarter. «Ouya[29] уже собрали более семи миллионов. Pebble[30] собрали более десяти миллионов. Даже та игра от Double Fine собрала более трех миллионов».

«Я знаю все эти истории, – ответил Лаки. – Между прочим,

Pebble отталкивались от целевой суммы сто тысяч долларов. Но я вот к чему веду: даже если мы продадим тысячу этих штук или даже всего несколько сотен, мы все равно останемся в выигрыше. Если, допустим, Microsoft выпустил новую консоль и продал комплект разработчика тысяче девелоперов, для них это огромный успех. Они и близко не подбирались к такой цифре».

«Но…»

«Сейчас у них, конечно, уже другая стратегия. Они пробуют обратиться к людям, с которыми они работали в прошлом, – наградить их за лояльность и все такое. Они сотрудничают с теми, кто уже доказал свою успешность. Но факт остается фактом: если мы продадим тысячу этих штуковин, мы будем в шоколаде. И тогда мы сможем запросто пойти к инвесторам и сказать: привет, у нас есть тысяча разработчиков игр, которые готовы приобрести тысячу наших гаджетов. У сотни человек уже имеются конкретные разработки. Это лучше любой игровой консоли, выпущенной за последние несколько лет. Очень даже неплохо».

«Это *действительно* очень даже неплохо, – ответил Митчелл, упаковывая компьютер и готовясь к рейсу. – Но на самом деле шлем, который ты изобрел, и то, что мы делаем, – это нечто намного большее, чем просто „неплохо“. И у меня такое ощущение, что какую бы сумму мы ни назначили, в один прекрасный день ты придешь ко мне и скажешь: „Нейт, нам надо было метить выше“».

«Ну, если ты и вправду так думаешь…»

«Так на какой сумме сойдемся? Двести пятьдесят тысяч долларов?»

«Ладно».

«Хорошо. Отправляйся спать, и увидимся в Техасе. Приводи Криса. Мне не терпится познакомиться с нашим первым работником!»

* * *

«А Нейт – он кто?» – спросил Дайкус на следующее утро, когда они с Лаки поспешно паковали все необходимое на QuakeCon.

«Что значит „кто“?» – спросил Лаки, отсоединяя какие-то провода.

«Нейт – „костюм“? – спросил Дайкус. – Или „жилет“[31]?»

«Охо-хо-хо…» – захихикал Лаки. В прошлом месяце какое-то время Лаки называл Ириба Костюмом, несмотря на то, что тот

крайне редко носил подобную одежду – если вообще когда-либо надевал. В толстовках с капюшоном он чувствовал себя наиболее комфортно, да и шли они ему намного больше, но для Лаки все это не имело значения. Для него Ириб был Костюмом, а его подельник Нейт Митчелл – Костюмом-Стажером. Поскольку прозвище звучало нелепо, Лаки позаимствовал название другого атрибута формального дресс-кода. «Нейт – Жилет, – ответил Лаки. – Он тебе понравится. Он хороший».

Лаки и Дайкус собрали вещи и поехали в аэропорт. Пока они были в пути, кампания на Kickstarter вышла в эфир.

* * *

Изредка случается так, что самый большой конфуз одновременно оказывается самым захватывающим моментом. Когда Брендан Ириб поднялся и медленно обвел взглядом офис Gaikai, он не мог отделаться от ощущения, что прямо сейчас обстоятельства сложились именно таким образом. Кроме Майка Антонова, который, как обычно, изо всех сил напускал на себя деловой вид, весь офис впал в экстаз от видео Oculus. Все пересматривали ролик снова и снова, так что вскоре стало понятно, что «небольшой сайд-проект» Ириба, возможно, развернется шире, чем он рассчитывал.

• *«…Меня зовут Палмер Лаки, и я фанат виртуальной реальности…»*

Ириба мало заботило, что о нем думают коллеги – больше всего его занимала мысль, что похожая сцена, вероятно, сейчас разыгрывается где-нибудь в офисе Sony: ведь руководство компании, рассчитывающее выкупить Gaikai за триста восемьдесят миллионов долларов, едва ли обрадуется, если узнает, что один из главных акционеров Gaikai вложился в другое предприятие.

Держи себя в руках, мысленно твердил сам себе Ириб. Просто сосредоточься на позитиве.

* * *

«Черт возьми!» – воскликнул Дайкус, проверяя телефон после того, как они с Лаки приехали в аэропорт. – Уже набралось больше ста тысяч долларов!»

У Лаки округлились глаза – его разум отказывался принять это.

Собственно, все уже свершилось и происходило на самом деле. Какой бы призрачной ни казалась возможность, выходило так, что Oculus по меньшей мере представился шанс вернуть к жизни виртуальную реальность.

Затем глаза Лаки так же внезапно обрели обычный размер, и к нему вернулось самообладание. «Круто, – спокойно сказал он и продолжил разговор о технических проблемах, приключившихся с одним из трех шлемов, которые они взяли с собой. – Я покажу тебе, как все исправить, когда мы доберемся до отеля. Место, конечно, далеко не высший класс, но вроде бы неплохое».

Поначалу Дайкус недоумевал, не притворяется ли Лаки, пряча под маской щенячий восторг, который, должно быть, испытывает. Но наблюдая за тем, как Палмер рассуждает о способах крепления плат управления на хрупких экранах дисплеев, Дайкус понял, что в поведении друга нет ни капли притворства. Лаки был наделен исключительной способностью к упорядочиванию эмоций, к тому же его мысли целиком поглотил QuakeCon. По этой причине он был в большей степени настроен решать проблемы, а не радостно потрясать кулаками. Когда во время взлета пришло время отключать телефоны, Лаки вовсе не собирался впадать в непроизвольную панику от того, что придется оставаться в стороне от нарастающей шумихи. Кроме того, его не слишком тревожило, что аккумулятор его телефона был на последнем издыхании, а он не взял с собой зарядное устройство. Лаки относился ко всему с ледяным спокойствием, зная, что повлиять на ход событий он все равно не в силах, и прокручивал в голове различные сценарии завтрашнего дня.

* * *

Когда самолет приземлился в главном аэропорту Лос-Анджелеса, Митчелл еще не успел посмотреть результаты сбора на Kickstarter, но его телефон уже сходил с ума от шквала текстовых сообщений: «Это ваша разработка? Чуууувак! Когда станешь знаменитым, не забывай меня!»

Митчелл пробежал глазами строки добрых пожеланий и переключился на страницу Kickstarter. Не прошло и двух часов со старта кампании, а они уже собрали более двухсот пятидесяти тысяч долларов.

Обновление: 250 126 долларов.

Снова обновление: 251 325 долларов

Пересекая терминал, Митчелл испытывал настоящую безудержную радость. В придачу к деньгам, которые быстро

прибывали (после очередного обновления сумма пожертвований достигла 253 446 долларов), послание нашло отклик среди геймеров и техноэнтузиастов. Oculus получал поддержку со всех сторон – от GameSpot, ArsTechnica и даже BBC.

Если бы не треклятый джетлаг[32], день обещал сложиться удачно – даже при том, что в течение пары часов Нейту предстояло добраться до дома, принять душ, разобрать и собрать заново вещи, чтобы вовремя вернуться в аэропорт и вылететь в Даллас. Среди всей этой круговерти он мог рассчитывать разве что на краткую передышку.

* * *

Во время долгой задержки рейса в Финиксе Лаки начал просматривать электронные письма в переполненном почтовом ящике. Большую часть корреспонденции можно было проигнорировать, но два письма вызвали у него большой интерес.

Одно из писем написал Джон Малкемус, художник, который делал графику в их видео для кампании на Kickstarter: «Продолжайте в том же духе, ребята, вы станете очень и очень популярны!» Второе письмо было от Кармака: «Как вы ухитрились собрать такую сумму, учитывая, что в Hillcrest требовали девяносто долларов за одни только трекеры и вы изначально хотели собрать пятьсот долларов за комплекты?» Лаки пояснил, что Oculus будет продавать комплекты средств разработки преимущественно по себестоимости, а вместо трекеров от Hillcrest они планировали разработать собственное трекинговое устройство. В сущности, у него уже был кое-кто на примете – под это задание он рассчитывал подрядить одного компьютерщика с форума MTBS3D, известного под ником nrp.

«Триста долларов – чудесная цена, – соглашался Кармак. – [Но] я по-прежнему полагаю, что ты совершаешь ошибку, настолько урезая потенциальную прибыль. Многие экземпляры разойдутся и за пятьсот долларов, к тому же было бы неплохо отложить немного денег про запас».

Отложить немного денег определенно было бы неплохо, но еще лучше обеспечить комплектами разработчиков как можно большее количество создателей контента, даже если для этого придется нести убытки с каждого проданного шлема. Само собой, подобный план действий был далек от совершенства (и от него можно было отказаться, если бы обстоятельства больше благоволили Oculus), но Лаки был убежден, что риск оправдан. Ему казалось, что у виртуальной реальности есть один-

единственный шанс – найти кого-то, кто готов стиснуть зубы и работать на отдаленную перспективу.

Звонок генерального директора Gaikai Дейва Перри в офис Ириба был лишь вопросом времени. Как и опасался Брендан, Перри, его давний друг и наставник, пришел в замешательство и казался раздосадованным: «Брендан, весь офис смотрит ваше видео с Kickstarter. Что происходит?»

«Извини, Ди-Пи. Затея оказалась более масштабной, чем мы могли предполагать. Для нас это был побочный проект, так что мы даже не догадывались, что все зайдет так далеко. Теперь уже очевидно, что дело принимает серьезный оборот, и нам, наверное, следует обсудить будущий уход кое-кого из нас – Нейт, Майк и я планируем перейти на новое поприще».

Финальная часть разговора далась нелегко, к тому же беседа в тот день не закончилась. Тем не менее Перри (и Gaikai в его лице) в итоге отнесся к их уходу с пониманием, на что, вероятно, и рассчитывал Ириб. Через три дня Антонов и Митчелл официально уволились, чтобы сосредоточиться на делах Oculus.

* * *

Когда после долгого перелета, задержки рейса и мелких неурядиц в общественном транспорте Лаки и Дайкус наконец-то добрались до своего отеля, уже начинало смеркаться.

«Ты не знаешь, когда должен подъехать Жилет?» – спросил Дайкус.

«Я уверен, что он уже здесь. У Костюмов и Жилетов не бывает проблем с перелетами».

Дайкус рассмеялся: «Хорошо. Может быть, нам следует ему позвонить?»

«Ну да. Он вылетел из Китая, так что у него график, наверное, вообще убойный. К тому же у меня разрядился телефон, и я все равно не знаю его номера».

«Надо же! Круто. Вдобавок у нас полно работы».

У парней и в самом деле хватало работы, но, когда они зашли в вестибюль, забитый раздосадованными людьми, которые толкались туда-сюда со своими чемоданами, они поняли, что происходит что-то нехорошее.

«Наша компьютерная система дала сбой, – объяснил служащий отеля Лаки и Дайкусу. – Простите, сейчас мы не можем вас зарегистрировать».

«В каком смысле – сбой? – спросил Лаки. – Мне нужно попасть в номер. Когда вы сможете нас зарегистрировать?»

«Не сейчас. Извините».

Так и не узнав, как долго придется ждать, Лаки и Дайкус уселись на диван в вестибюле и просидели там несколько часов. Когда стало понятно, что ждать, возможно, придется еще несколько часов, они отправили Ирибу электронное письмо с просьбой прислать телефонный номер Митчелла. Получив ответ, парни позвонили Жилету.

«Привет, Нейт! – закричал Лаки. – В общем, нам отказывают в регистрации. Мы можем переночевать у тебя?»

«Конечно, – ответил Митчелл. – Мой номер в вашем распоряжении. Я сейчас пишу апдейт, так что все в порядке. Мы можем поработать вместе».

Митчелл провел парней в свой номер, представился Дайкусу и в порыве радости заключил Лаки в объятия. «Я просто на седьмом небе от счастья, – объявил Митчелл. – До чего же безумный и нелепый денек!»

В поведении Митчелла было нечто, приводившее Дайкуса в восторг, как и предсказывал Лаки. «Ты, наверное, уже догадался, – сказал он, ухмыляясь во весь рот, – что я не люблю ошибаться. К счастью, со мной это случается редко. Но чувак… кажется, я сильно недооценил эффект, не так ли?»

Митчелл провел Лаки к своему ноутбуку, чтобы показать обновленное сообщение:

«Весь коллектив Oculus глубоко впечатлен оказанной поддержкой. Мы необычайно тронуты – менее чем за сутки нам удалось собрать намного больше денег, чем мы планировали…

Когда страсти улягутся, мы будем держать вас в курсе, выкладывая новости и актуальные сведения о проекте. Еще раз благодарим за поддержку и за помощь в воплощении нашего замысла!

Искренне ваш,

Палмер».

Лаки поднял оба больших пальца вверх в знак одобрения, и парни решили идти спать. Они сдвинули два стула, чтобы устроить для Дайкуса что-то вроде гнездышка в зазоре между сиденьями, а потом улеглись в кровать валетом.

«Спасибо за то, что ты оказался прав», – сказал Лаки.

«Спасибо тебе за то, что ты изобрел наикрутейшую штуку из всего, что мне приходилось видеть, – ответил Митчелл. – И не забывай: это только начало».

В конце концов, Митчелл намеревался войти в дело с самого основания стартапа. В этом проекте заключалась вся суть его жизни. Надо же, думал он, оказывается, реальный мир может быть чертовски хорош, но даже если и так, виртуальная

реальность обещает стать еще лучше.

Часть 2. Как построить компанию

Глава 12. Мнение разработчика

1 АВГУСТА 2012 ГОДА

Вот портрет Пола Беттнера:

:-)

Тридцатичетырехлетний Беттнер, один из авторов многопользовательской игры Words with Friends, похоже, никогда не расставался с улыбкой. С тех пор как он основал свою первую игровую студию, смайл служил идеальным символом контента, который Беттнер хотел создавать – озорного, доступного и узнаваемого.

К сожалению, за последние два года он не особенно преуспел. Обстоятельства преградили путь потоку творческих идей и планов. Но 1 августа пополудни, зайдя на сайт Kickstarter из своего офиса в Мак-Кинни, штат Техас, Пол Беттнер в порыве вдохновения написал электронное письмо жене:

От: Пол Беттнер
Кому: Кэти Беттнер
Тема: Будущее виртуальной реальности

«Ребята, выпустившие Oculus Rift (та самая команда, с которой сотрудничал Кармак), НАКОНЕЦ-ТО объявили о сборе средств на Kickstarter!

Они установили верхнюю планку пожертвования в пять тысяч долларов; причем спонсорам предлагается съездить на экскурсию в офисы и провести день с командой разработчиков. Мне бы очень хотелось поддержать инициативу, которая, на мой взгляд, определяет будущее кибернетики, и заодно получить возможность встретиться с командой и наладить с ними контакт.

Можно перевести им пять тысяч?:-)

Я люблю тебя».

В ожидании ответа Беттнер вспомнил 2008 год, когда его в последний раз посетило предчувствие неотвратимой технологической революции, маячившей на горизонте. Тогда он еще работал в далласской девелоперской компании Ensemble Studios, выпустившей Age of Empires, над которой он трудился с 1997 года. В 2003 году туда же устроился его младший брат Дэвид Беттнер.

Во время их совместной работы в Ensemble Пол однажды поставил в офисе шахматную доску, чтобы они с Дэвидом могли играть в игру, абсолютно противоположную быстрым шахматам.

Играть полагалось так: один из братьев делал ход, а потом, когда доска переходила к другому брату, он делал свой ход независимо от присутствия противника. Так они и играли – поочередно, каждый в своем ритме, пока кто-то не одерживал победу. Порою партии длились неделями.

Годами напролет непрерывная игра в шахматы служила одним из проявлений товарищества, налаживания горизонтальных связей на рабочем месте. Но в 2008 году, когда с подачи Дэвида братья решили уволиться и основать собственную компанию, их игра стала основой стратегии геймплея, которую Беттнеры противопоставили привычному менталитету «больше, сильнее, быстрее», распространенному как в консольном, так и в ПК-геймплее. Эта стратегия активно способствовала повсеместному распространению смартфонов.

Примерно в то же время, спустя два года после того, как компания Blackberry выпустила первые телефоны с камерами, и через год после того, как Apple представила первую версию iPhone, началась эволюция смартфонов от предметов роскоши для профессионалов до мейнстримных девайсов, предназначенных для массового потребителя. Не только Беттнерам удалось предвидеть такое развитие событий, но именно они поставили себе задачу выяснить, в какие игры захотят играть владельцы смартфонов.

Судя по исходной линейке игр для iPhone, ответ следовало искать в перечне все тех же названий, которые и раньше везде появлялись вместе, разве что в укороченной версии и в менее качественном исполнении. Взять, к примеру, Bejeweled – браузерную игру, ставшую популярной с 2001 года, или Super Monkey Ball, которая первой появилась на консолях в тот же год. С точки зрения Беттнеров, в этом не было ничего плохого и ничего удивительного – на портативные устройства традиционно устанавливали упрощенные версии «настоящих» игр, но оба брата полагали, что разработчики упускают реальную возможность обратить себе на пользу уникальные характеристики устройств, подобных iPhone. Потому в августе 2008 года Беттнеры уволились из Ensemble, чтобы попытаться исправить это упущение и полностью сосредоточиться на разработке мобильных игр.

Теперь, спустя четыре года, ожидая ответа жены насчет кампании Oculus на Kickstarter, Пол Беттнер невольно вспомнил, как она, должно быть, решила, что он повредился в уме, когда он впервые озвучил свое намерение уйти из Ensemble. Эгей, дорогая! Я знаю, что ты ждешь нашего первенца, но будет просто здорово, если я брошу стабильное дело, чтобы вместе с Дэвидом создавать игры для устройства, не имеющего ни одной действующей

бизнес-модели для разработчиков.

От одного воспоминания о том неловком разговоре у Беттнера упало сердце. Но, как и тогда, нервозность развеялась сама собой, стоило ему вспомнить ответ жены: «Ну конечно же!».

Идея, благословленная супругой, еще не окончательно облеклась в плоть, но по существу исходила из того, что по части графики и производительности iPhone по сравнению с привычными портативными игровыми устройствами наподобие Game Boy и PSP выглядел более чем скромно. Тем не менее у iPhone было одно важное преимущество – за счет постоянного подключения к Интернету он отлично подходил для пошаговых игр, в которых игроки самостоятельно задавали ритм. Иными словами, получалось что-то вроде цифровой версии асинхронной игры в шахматы из офиса Беттнера.

Для воплощения своего замысла братья основали компанию Newtoy и завели привычку встречаться по утрам в общественной библиотеке Мак-Кинни. «Мы разрабатываем игру для iPhone – Chess with Friends, – объясняли братья любопытствующим посетителям библиотеки. – Это игровой эквивалент текстовых сообщений. Вы делаете ход, отправляя другу небольшой пакет данных. Когда ваш друг просмотрит сообщения на телефоне, он увидит, что вы сделали ход, и сразу же сделает свой».

Проработав несколько месяцев, Беттнеры закончили игру Chess with Friends и разместили ее в интернет-магазине AppStore, который Apple открыла всего четыре месяца назад. Игра вовсе не стала хитом продаж и заметно отставала от Bejeweled и Super Monkey Ball в рейтинге пользовательских симпатий, однако Chess with Friends преуспела в том, чего не смогли добиться мейнстримные игры, а именно в способности удерживать аудиторию.

В отличие от большинства игр, доступных на рынке мобильных приложений, сохраняющих всего 1–5% аудитории в течение тридцати дней, Chess with Friends удалось удержать более 50% игроков. Следуя логике развития событий, Беттнеры заключили, что проблема не в игровом процессе, а в самой игре. Нужно что-то более увлекательное, чем шахматы; нужна игра, которую захотят скачать и опробовать дети и их мамы, а заодно и бабушки, – что-то вроде Scrabble.

Беттнеры снова засели в общественной библиотеке Мак-Кинни и углубились в работу. В этот раз им составил компанию Шон Лостро, опытный программист из Далласа. Парни познакомились с ним в Ensemble (на тот момент он только что приступил к работе над Age of Empires III) и теперь поручили ему разработку игрового движка на оставшиеся средства. Сыграв ва-

банк с Words with Friends, братья в конечном счете остались в выигрыше. Однако за месяцы, прошедшие с момента выпуска игры в июле 2009 года до обретения статуса мирового феномена по итогам просмотров в октябре 2009-го, стало ясно, что к концу года у них закончатся деньги.

Как и Chess with Friends, игра Words with Friends расходилась довольно неплохо. Но если вы неизвестный издатель, не располагающий рекламным бюджетом, любой продукт, не дотягивающий до совершенства, часто оказывается не востребован. Особенно в сфере мобильных приложений, где контент настолько дешев, что Беттнерам пришлось установить цену на игры всего в 2,99 доллара только для того, чтобы выдержать конкуренцию.

Полу казалось, что он подвел своего младшего брата. Логика: настало время признать свое поражение. Но разве можно оставить эти игры на произвол судьбы и дать им кануть в забвение, если процент сохранения аудитории теперь приближался к шестидесяти? Несколько лет назад Беттнер свернул свою лавочку в сфере электронных объявлений, полагая, что ей нет места в мире будущего. Но дело обстояло с точностью до наоборот; это он застал приход чего-то большего. И как будто по заказу старания благонамеренной поп-звезды Джона Майера[33] в конце концов вывели игру Words with Friends в топ.

Для этого ему потребовалось всего шесть слов: «Words with Friends – это новый Twitter».

5 октября 2009 года Джон Майер написал эти слова в своем Twitter, и жизнь Беттнеров изменилась навсегда. За считаные часы количество установивших игру Words with Friends превысило обычные показатели в пятьдесят раз. Начальный импульс в сочетании с невероятным процентом сохранения клиентов сделал игру главным хитом в списке бестселлеров Apple за последние несколько лет. К 2010 году аудитория Words with Friends выросла до 1,6 миллиона активных пользователей в день, причем каждый из них ежедневно проводил за игрой в среднем около часа.

Довольно скоро Disney, Electronic Arts и другие авторитетные игроки индустрии развлечений принялись нащупывать ходы к Беттнерам, интересуясь, не хотят ли они продать свою многообещающую молодую студию. Когда замаячили круглые суммы, перед братьями встал вопрос, с которым неизбежно сталкиваются все успешные стартапы: продавать студию или нет?

Ранее у Беттнеров никогда не возникало разногласий в ходе принятия важных деловых решений. Конечно, они могли поспорить, нередко пререкаясь часами, но в конце концов вырабатывали общий план действий. Однако в данном случае они

не смогли договориться. Пол решительно настаивал на сохранении независимости, а Дэвид настроился на продажу, потому что – если они останутся руководить студией после выкупа – при этом открывается совершенно другой уровень доступа к ресурсам. Хотя Беттнеры так и не пришли к консенсусу, они сошлись на том, что нет причин хотя бы не выслушать предложения от потенциальных покупателей.

Самым активным среди них оказалась компания Zynga, которая разрабатывала игры для Facebook и вывела первые три хита, такие как FarmVille, Café World и Texas Hold'Em Poker, на лидирующие позиции. Когда представители Zynga пригласили Беттнеров в свой офис, их месячная аудитория составляла более двухсот пятидесяти миллионов активных пользователей. «На каких условиях может состояться сделка?» – спросил кто-то из функционеров Zynga у Беттнеров.

«Если бы я только знал», – вертелось на языке у Дэвида. Тем не менее он отмалчивался, предоставив слово Полу. «Раз вы, парни, позвали нас сюда, то наверняка уже держите в уме какую-то цифру», – сказал Пол.

Они озвучили предложение: двадцать миллионов долларов.

«Двадцать миллионов?» – скептически переспросил Пол Беттнер. Он знал, что сумма достаточно велика – денег хватит, чтобы задарить родных самыми невероятными вещами. Но когда он осмотрелся в комнате, где его со всех сторон окружали алчущие лица, он понял, что это ничего не значит. Он уже чувствовал себя самым счастливым человеком во всей Вселенной. Тогда почему он должен отказываться от своего счастья? Он поблагодарил парней из Zynga за то, что уделили ему время, и резко вышел из переговоров.

Последующие разговоры из разряда «Что это было?», которые вели между собой Беттнеры в лифте и ребята из Zynga, все еще сидевшие в зале заседаний в глубоком шоке, звучали довольно нелепо. Но еще более нелепой была беседа, состоявшаяся между Беттнерами и топ-менеджерами Zynga, когда последние нагнали братьев на улице.

«Вы не можете так поступить!» – сказал один из топов.

«Вообще-то ваше недавнее предложение просто возмутительно, – сказал Пол Беттнер. – И вы сами это знаете. Какой смысл нас преследовать?»

«Клянусь, мы не хотели вас оскорбить! Почему бы не начать все сначала? Просто скажите мне, сколько вы хотите?»

Для начала Пол Беттнер позволил себе помечтать: «Двести миллионов».

Топ был настолько изумлен, что даже не нашелся что

ответить.

«Послушайте, – пояснил Беттнер. – Я знаю, что требовать двести миллионов долларов нелепо. Но я не блефую. Просто я настолько верю в дело, которое мы развиваем, что единственная возможность его выкупить сейчас – это выплатить вот такую нелепую сумму. Не принимайте на свой счет. Если вы больше не желаете с нами разговаривать – замечательно. Я свое слово сказал».

«Ммм… ладно. Благодарю вас. Позже мы еще вернемся к этому разговору».

Zynga действительно возобновила переговоры с Беттнерами, и, хотя братья явно не желали сбрасывать цену, озвученную на улице, компания предложила близкую к ней сумму – сто восемьдесят миллионов долларов.

Тем не менее Полу Беттнеру не хотелось продавать студию. Он не хотел отказываться от необыкновенного дела, которое они с братом выпестовали – ни за сто восемьдесят миллионов, ни за двести, ни даже за полмиллиарда, – в его представлении дело их рук в буквальном смысле слова было бесценным. И все же Пол понимал: если он сорвет сделку, то пожертвует мечтами брата о финансовой независимости ради торжества собственной мечты – владеть игровой студией. И вот 2 декабря 2010 года компания Zynga официально приобрела Newtoy.

Со дня продажи компании прошло два года. Теперь Пол сидел за компьютером, терзаемый интересом к молодой компании под названием Oculus. Беттнер не раз пересказывал отдельные фрагменты своей истории. К кому бы он ни обращал свой рассказ, под конец его почти всегда вопрошали: «Что за черт?» Какого черта ты отказался от двадцати миллионов? Разве дома тебя не ждет жена с младенцем? Так что же это было, чего ты добивался?

У Беттнера не находилось достойного ответа. Он знал, что кто-то сочтет его простаком, кто-то – скупердяем, а в глазах большинства он, наверное, окажется воинствующим идеалистом. Однако он, как всегда, был верен своей философии, направлявшей его действия безо всякой логики: жизнь коротка, и незачем тратить ни единой секунды, делая что-либо только потому, что тебе так сказали. Нужно просто следовать зову сердца и наилучшим образом распорядиться временем, которое отпущено тебе на земле.

Продав Newtoy компании Zynga, они с братом должны были оставаться в штате компании-приобретателя как минимум четыре года и руководить студией. Они надеялись на лучшее, сохраняя былую магию, к тому же теперь в их распоряжении были

дополнительные ресурсы. Однако, к несчастью, работа не ладилась. В Zynga слишком зацикливались на сведении балансов, выжимая из каждого продукта максимум прибыли до последней капли. Компания была в своем праве и активно этим пользовалась, особенно если учесть, какую крупную сумму они выложили за франшизу Words with Friends.

За два года сотрудничества с Zynga Беттнер изо всех сил старался смириться с новой реальностью – он продал своих работников и все игры, которые они любили. Тем не менее до увольнения оставалось еще два года, а он уже почти дошел до ручки. Его брат испытывал те же чувства. Оба они совершенно не сожалели о принятом решении, но им было крайне тягостно каждое утро приходить на работу, где надо было смотреть в глаза сотрудникам, которых они любили, и твердить им изо дня в день: нет, простите, но так уж теперь заведено.

Все это порядком раздражало и даже бесило. Беттнер начал задумываться, что произойдет, если он уволится досрочно; какие могут быть последствия у такого шага и сколько денег он потеряет. Никто из братьев не хотел просто сидеть и покорно ждать окончания срока – до тех пор, пока терпеть станет просто невозможно. Он начал всерьез обдумывать, как уйти из Zynga и основать новую игровую студию, тем более что время было почти идеальное: готовилась к выходу восхитительная новая и недорогая игровая платформа Ouya.

Летом 2012 года Пола Беттнера, как и многих других разработчиков игр, заинтриговала платформа Ouya. Эта микроконсоль стоимостью девяносто девять долларов и ее рекордные успехи на Kickstarter оказались огромным подспорьем для расширения присутствия игровых движков и укрепления позиций независимых производителей игр, подорвавших пятидесятимилллиардную индустрию, в которой в течение всех десяти прошедших лет заправляли две компании – Sony и Microsoft. При всей любви Беттнера к этим двум компаниям он не мог не признать, что их бизнес-модель, выстроенная по принципу «больше, сильнее, быстрее», почему-то упустила из виду аспект, так нравившийся ему в играх, – удовольствие.

Где же Super Mario этого поколения? Или Sonic The Hedgehog? Или даже Bonk с его безумными приключениями? Возможно, Беттнер, поддавшись ностальгии, страстно желал вернуться в те дни, когда сюжет, персонаж и механика игры значили больше, чем скорость, графика и взрывы. Но теперь есть шанс, что он окажется не одинок в своих мечтах – что голиафы наших дней забыли о среднем геймере, оставив дверь открытой для нового игрока, способного привлечь внимание современной аудитории

чудесами прошлых лет и технологиями завтрашнего дня.

Вплоть до нынешнего момента Беттнер полагал, что этим игроком станет Ouya. При том темпе, который они задали, платформа Ouya все еще казалась достойным кандидатом, способным принять вызов. Но когда он пересмотрел видео Oculus на Kickstarter в пятый, а затем в шестой раз, то не мог отделаться от мыслей о будущем иного рода и погрузился в размышления о письме, которое отправил Джону Кармаку на электронную почту в начале 2012 года.

«Когда мы создавали Words with Friends, я думал: нас надули, ведь это очевидно, – писал тогда Беттнер. – Теперь мне кажется, что примерно то же самое происходит и с виртуальной и дополненной реальностью… Не знаю, чем все кончится, но я точно знаю, что хочу в этом участвовать. Эта штука может изменить мир, а я мечтал об этом с детства. Я уверен, что пройдет еще пять с лишним лет, прежде чем моя жена сможет купить свою первую VR-гарнитуру, но не сомневаюсь, что сейчас возможно создать работоспособную VR-технологию в духе гаражного предприятия Джобса и Возняка…»

Именно кампания Oculus на Kickstarter дала Беттнеру знать, что подобие «гаражного предприятия Джобса и Возняка» уже создано Палмером Лаки. При таком повороте дел виртуальная реальность, по убеждению Беттнера, и вправду могла стать будущим игровой индустрии. Суждено ли состояться этому будущему, зависело в основном от девятнадцатилетнего паренька и его свежеиспеченной компании с большими амбициями, поскольку от Oculus требовалось создать не только сенсационное «железо» или софт, а целую индустрию. Им нужно делать ставку на подходящих людей и подходящий контент, а также заключать союзы с подходящими компаниями.

Беттнеру хотелось поддержать кампанию Oculus на Kickstarter, но оставалось одно-единственное обстоятельство, отделяющее его от рискованной попытки – ответ жены на его электронное письмо, отправленное в тот день. Он не нуждался в ее разрешении, чтобы потратить некоторую сумму; скорее, ему требовалось одобрение, то самое «Давай!», которым она удостоила его, когда он захотел уйти с работы и основать компанию, разрабатывающую игры для мобильных телефонов. И он получил в точности то, чего ждал.

От: Кэти Беттнер
Тема: Re: Будущее виртуальной реальности
Ну конечно же!

Глава 13. Представление начинается

АВГУСТ – СЕНТЯБРЬ 2012 ГОДА

Скоротав ночь в тесном номере отеля в Далласе, Палмер Лаки, Нейт Митчелл и Крис Дайкус оказались в эпицентре грандиозной шумихи, поднявшейся в прессе. Их ожидали отличные новости: кампания на Kickstarter уже собрала более шестисот тысяч долларов. Однако стоило им зайти в выставочный зал QuakeCon, вся бурная деятельность разом остановилась – потому что на лице Джона Кармака отразился ужас, когда он увидел четыре головных дисплея, которые они планировали продемонстрировать на выставке. Один из четырех дисплеев крепился на внутренней стороне шлема, а для второго даже не нашлось налобной гарнитуры – его попросту привязали к палке, и получилось что-то наподобие VR-кебаба.

«Я знаю, что вы не производители, – сказал Кармак. – Но я ожидал увидеть следующее поколение прототипов».

Что еще хуже, купленный ноутбук оказался неподходящим для запуска демо Doom 3: BFG Edition Кармака. Времени для пробного запуска и расстановки приоритетов не оставалось, раздосадованный Кармак поспешно вернулся в свой офис в id и сгреб в охапку шлем и ПК, которые он демонстрировал на E3.

«Большое вам спасибо, – сказал Лаки, когда Кармак вернулся. – И мне правда очень жаль».

Кармак не ответил. Он был слишком занят перенастройкой ПО для подготовки демо, за что Лаки был ему премного благодарен и даже смутился, решив, что больше никогда не допустит ничего подобного. Эмоции сбились в плотный ком под ложечкой, медленно наливающийся болью, как вдруг двери в зале QuakeCon распахнулись, и у павильона Oculus начала выстраиваться очередь.

«Привет!» – пробасил Лаки, радостно пожимая руку первому человеку в очереди. Они еще ни разу не демонстрировали Rift на выставке, для Лаки, как и для Митчелла с Дайкусом, все это было в новинку. Когда пошли разговоры о продукте, они рассчитывали выяснить, что сработало лучше всего, уже в процессе. Но прежде чем начать, они договорились придерживаться единой линии – не выдавать всех возможностей VR-среды, и особенно толпе, состоявшей из продвинутых PC-геймеров, которые всегда в курсе последних новинок.

Несколько часов напролет команда Oculus не отступала от

генеральной линии. По ходу дела они заметили, что время от времени происходит нечто забавное: вся рекламная шумиха и похвальба, от которой воздерживались Лаки, Митчелл и Дайкус, исходила от тех, кто опробовал прототипы в действии. Отзывы были разные: от «Невероятно!» и «Должно получиться круто» вплоть до реплики одного типа, едва сдерживающего дрожь: «Попомните мое слово: виртуальная реальность изменит образ жизни нашего вида».

* * *

«Мне немного не по себе от того, что события развиваются так быстро, – сказал Кармак в полдень, начиная монолог, который впоследствии разовьется в программную речь, длившуюся три с половиной часа. – Создавая Oculus, Палмер вначале поставил перед собой такую цель: соберу-ка я сотню комплектов и продам внутри VR-сообщества. И я в общем-то думал, что получится действительно здорово, потому что есть вещи, которые нужно прояснить прямо сейчас».

Когда речь заходит о новых технологиях, грань между шумихой и надеждой часто становится чрезвычайно тонкой. Так что призывы к осмотрительности со стороны Кармака звучали мудро, напоминая публике, смотревшей его выступление, что кампания Oculus на Kickstarter организована в поддержку опытного образца и на данный момент для Rift еще не разработано ни единого образца программного обеспечения. И тем не менее Кармак также заявил, что, по его мнению, «люди скоро оглянутся назад и скажут, что конец 2012 года стал началом начал», отметив, что отныне посетителям выставки, внимавшим ему в толпе, «выпал шанс оказаться на острие чего-то такого, что, по моему убеждению, в ближайшие годы станет эпохальным событием».

Для Oculus эксперимент продолжался весь следующий месяц. В итоге сумма, собранная на Kickstarter, перевалила за два миллиона, учитывая задаток от девяти с лишним тысяч поклонников, среди которых были такие титаны, как создатель Minecraft Маркус Перссон по прозвищу Нотч, пожертвовавший парням примерно десять тысяч долларов. Вскоре после окончания кампании студии Meteor Entertainment и Adhesive Games, завершающие работу над меха-шутером Hawken, который должен был выйти на PC в декабре, объявили о намерении выпустить адаптированную версию игры для Rift. Теперь вдобавок к Doom 3: BFG Edition появилась еще одна игра, готовая к использованию на

момент выпуска шлемов в декабре. Все шло к тому, что может появиться и третья игра – новое творение Нотча, продолжение Minecraft в космическом антураже, которое парни выследили на выставке Penny Arcade Expo в Сиэтле. У Перссона было мало времени, но ему хватило увиденного, чтобы впасть в глубокий экстаз. «Я впечатлен на все сто», – заявил Нотч, после чего торжественно пообещал оставаться на связи и удрал.

Волшебный месяц завершился как нельзя лучше. В тот вечер Ириб и Митчелл отпраздновали успех на вечеринке, организованной командой Hawken. Не особенно таясь, они то и дело ускользали проверить телефоны. В последние минуты кампании на Kickstarter обновления следовали одно за другим. Около полуночи в такт обратному отсчету (5-4-3-2-1) парни чокнулись бокалами с шампанским: они собрали 2 437 429 долларов.

Финальная цифра превышала целевую сумму сбора почти в десять раз. В начале сентября акция еще продолжалась по инерции, пока Ириб не провел первую встречу с венчурными инвесторами, в конце которой партнер Benchmark Capital Митч Лески отозвал свой взнос в пользу Oculus. Для осознания отказа Ирибу потребовалось несколько секунд. По сути, его шокировал не сам факт отказа – он предвидел, что без них не обойдется, – а то, что отказником оказался именно Митч Лески. Ириб знал его не первый год, причем Лески раньше уже вкладывал средства в проекты Брендана. Бывший топ-менеджер Electronic Arts являлся одним из немногих венчурных инвесторов, которые действительно разбирались в игровой индустрии и были в ней заинтересованы. Короче говоря, Ириб считал Лески одним из «надежных людей».

Долгосрочные перспективы Oculus тревожили не только венчурных инвесторов, но и потенциальных сотрудников. Талант первой величины, разумеется, не желал рисковать своей карьерой ради компании, которая еще не выпустила ни одного продукта и, вероятно, даже год спустя будет все так же далека от цели. Ириб рассказывал Лаки об одном опытном инженере, который считался «рок-звездой среди кодеров». Этого «супер, суперджедая» по имени Пол Педриана Ириб знал уже несколько лет и полагал, что его, возможно, удастся нанять.

«Когда я познакомился с Бренданом, ему было всего восемнадцать или девятнадцать лет, – вспоминал Педриана. – Я только что выступил на GDC – конференции разработчиков игр».

«Это было так давно, – добавил Ириб, – в те времена, когда то мероприятие еще называли CGDC – конференцией разработчиков *компьютерных* игр».

«О да! – воскликнул Педриана. – Итак, я закончил говорить, и он подошел ко мне, лучась восторгом; ведь ты знаешь, как Брендан может впасть в восторг, и тут он такой говорит мне: у меня есть идея! Я непременно должен это сделать! Я собираюсь создать компанию!»

«И я ее создал! – усмехаясь вставил Ириб. – В ту пору Пол занимал должность главного разработчика системы управления окнами в Maxis. Кажется, он тогда работал над игрой SimCity 3000 – и провел огромный семинар по разработке систем управления окнами для игр. Помнится, я подошел к нему в конце дня и сказал: „Мне очень нравится то, что вы сделали. Полагаю, я хотел бы сделать что-то похожее для всех геймеров“. Не могу представить, что он обо всем этом подумал…»

«Я подумал: звучит неплохо, но я уверен, что слышу об этом в последний раз, – сказал Педриана. – Знаете ли, люди часто разглагольствуют: „Да я как возьмусь!“ – а на выходе получается пшик. Но Брендан сказал: „Я это сделаю!“ – и в конечном итоге справился даже лучше, чем рассчитывал, когда объявил о своем намерении».

«Я *должен был* преуспеть, – сказал Ириб. – Меня охватило такое вдохновение. И я вернулся с GDC, точнее с конференции разработчиков *компьютерных* игр, тогда она еще называлась CGDC, приехал в Мериленд и сказал Майку: слушай, Майк, я видел того парня по имени Пол. Он рассказывал о системе управления окнами, которую он разрабатывает для Maxis. Не правда ли, было бы здорово, если бы такая система была доступна *всем*? Как по-твоему, мы могли бы сделать что-то подобное? Так появилась наша компания Sonic Fusion».

«Итак, несколько лет мы просто оставались на связи, – продолжал Педриана. – Мы говорили о том, чем Брендан займется потом и в каком направлении развивается технология. В конце концов, наша компания – я имею в виду Electronic Arts – начала использовать их софт. Когда его разработка достаточно созрела, я помог пристроить ее в EA».

«Вау, – сказал Ириб, – даже не верится, что прошло уже почти пятнадцать лет…»

Уже с первого дня знакомства Ирибу всегда хотелось работать с Педрианой. «Думаю, что твое желание скоро сбудется», – написал Педриана Брендану в феврале 2011 года. Теперь, в сентябре 2012 года, Ириб решил, что время наконец пришло.

«Будь я моложе лет на двадцать, – сказал Педриана, – я бы легко согласился не думая. Но…»

Полу не пришлось договаривать. Ириб знал, что он не

изменит решение. Любой преуспевающий инженер начал бы с того самого «но». И вправду, опасения имели под собой веское основание; все, кто связал свою судьбу с Oculus – Лаки, Ириб, Митчелл, Антонов, Рейс, Маккоули, Сео и Дайкус, – признавали, что идут на серьезный риск. Но им было все равно. Иначе и быть не могло: им требовалось верить, что их затею ждет большое будущее. Если бы они не верили в успех, не сумели бы внушить себе иллюзорную надежду, виртуальная реальность так и не появилась бы на свет.

Но даже если восемь мечтателей были готовы рискнуть, задача казалась чересчур грандиозной, чтобы обойтись своими силами. Как показал пример Пола Педрианы, компания Oculus была слишком мала, ненадежна и бедна, чтобы привлечь высококлассных специалистов в привычном понимании. Нужно было набирать в команду ненормальных.

Глава 14. Ненормальные

СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2012 ГОДА

«Я не говорил, что у меня есть мысль создать приложение?» – спросил Палмер Лаки.

«По-моему, нет», – ответил Крис Дайкус.

После кампании Oculus на Kickstarter прошел уже почти месяц. Удалось собрать около 2,4 миллиона долларов, и теперь на них давили сроки, в которые они пообещали выпустить продукт. Юные техногики бродили по парковке перед головным офисом Epson в Лонг-Айленд, надеясь найти помощников для своей великой миссии.

«Итак, ты выходишь онлайн, – начал Лаки, описывая свою идею. – Все говорят друг другу гадости, и знаешь, всегда найдется кто-то, кто в конце концов заявит: твоя *мама* прошлым вечером говорила нечто другое».

Дайкус кивнул. Плавали, знаем.

«В общем, я понял, что обо мне можно узнать довольно много, отслеживая историю моих юзернеймов. По правде говоря, по моему юзернейму, которым я подписываюсь под разными публикациями, нетрудно вычислить, кто я такой и, следовательно, кто моя мама».

Дайкус улыбнулся, догадавшись, к чему клонит его друг.

«Интересно, привлечет ли кого-то возможность персонализировать эти подколы с упоминанием „твоей мамаши“. Например, твоя мамаша Глория прошлой ночью говорила совсем другие слова, когда я драл ее в Рочестере, штат Нью-Йорк».

«Огонь!» – воскликнул Дайкус.

«Сейчас, – продолжал Лаки, – люди начинают выслеживать друг друга онлайн, но такие дела с ходу не делаются. Так вот, мой замысел заключается в том, чтобы создать приложение, которое будет запускаться с ПК. Если ты играешь в игру, например в Team Fortress 2, ты запросто перешерстишь список серверов и пробьешь все юзернеймы, а приложение все это время будет работать в фоновом режиме, предпринимая попытки соотнести матерей конкретных людей с игроками и оповещая тебя о найденных совпадениях.

Теперь у тебя на втором мониторе или на телефоне висит простой список имен и адресов мам всех игроков, найденных приложением. И даже если программа не сможет установить имя матери, она по крайней мере выяснит, в каком городе она живет и

все такое, так что тебе будут лучше удаваться шутки про „мамашу“».

«Приложение можно будет настроить так, чтобы оно автоматически наносило теги на карту».

«Именно! – сказал Лаки, когда парни подошли ко входу в пятиэтажный офисный центр Epson. – А что, если прокачать его до следующего уровня? Что, если оно будет находить еще и фотографии их мам…»

«Зашибись! – ответил Дайкус. – Бродишь такой по лабиринту и вдруг натыкаешься на огромную физиономию мамочки в самой гуще сражения».

«А теперь перенесемся еще дальше в *будущее*… хотя подходящей технологии, вероятно, еще нет, но ты представь, что можно будет найти достаточно фотографий в разных ракурсах, так что получится провести фотограмметрию и построить 3D-модель на основании полученных сведений. Ты сможешь сделать 3D-модель чьей-нибудь матери и в буквальном смысле слова отодрать ее прямо на глазах сына. Итак, MotherFUKR – идеальное приложение, чтобы сообщить приятелю, как здорово ты отжарил его маму».

«Потрясающе».

«Идея довольно ребячливая. И у меня все равно нет навыков, чтобы создать что-то подобное. Все это кажется кошмарным сном о крушении неприкосновенности частной жизни. В целом люди вроде бы стараются не создавать таких инструментов, которые бы напоминали им, насколько разнузданно они себя ведут в своем собственном мирке. Причем крайне явный злой умысел попадается довольно редко. Но я просто подумал, что это может быть интересно. По-моему, сама идея найдет отклик у множества людей».

«Да, конечно, – согласился Дайкус. – Может быть, ты даже…»

Речь Криса прервал охранник: «Эй, парни, вы что тут делаете?»

«Ой, простите, – ответил Лаки, надеясь, что его речь звучит достаточно профессионально в противовес наряду (вполне в его духе – гавайка, вьетнамки, шорты). – У нас встреча. Мы идем сюда, чтобы кое с кем встретиться».

«С кем у вас встреча?»

«С Джозефом Ченом».

«С Джозефом Ченом? – скептически переспросил охранник. – В каком отделе работает этот ваш Джозеф Чен?»

Лаки озабоченно скосил глаза вниз и посмотрел в телефон. «Не знаю, – ответил он. – Тут не написано. Но он разрабатывает Moverio BT-100!»

«Э-э-э… – замялся охранник. – Не уверен, что знаю, о чем вы говорите».

«Ничего страшного, – сказал Лаки. – Мало кто знает, что это такое. Именно поэтому их компании сейчас приходится трудно. Хотя, по правде говоря, это очень крутой проект в сфере дополненной реальности. Обязательно попробуйте, если у вас есть такая возможность. Вы интересуетесь дополненной реальностью?»

Охраннику надоела его болтовня, и он отвел Лаки и Дайкуса на ресепшен, где тут же выяснилось, что «этот Джозеф Чен» действительно работает в Epson. Охранник вручил Лаки и Дайкусу пропуска и велел подняться на верхний этаж.

«Джозеф Чен!» – воскликнул Лаки, когда они наконец-то добрались до нужного офиса.

«Нет, нет, чувак, – отозвался Чен, обритый наголо начальник отдела разработки тридцати с небольшим лет, трудящийся в сфере технологий с 2000 года. (В Epson он устроился в 2007 году.) В нем было нечто особенное: несмотря на многолетний опыт, в его глазах горел огонек Вина Дизеля – «сейчас всё будет», из чего можно было предположить, что его судьба – не сидеть в офисе, а работать руками в реале. – Зови меня Джо».

«Джо!» – дурашливо подхватил Лаки.

«Палмер!» – воскликнул Чен, вторя саркастичному тону Лаки. Затем он представился Дайкусу и поблагодарил парней за визит: «Премного благодарен, тем более что после SIGGRAPH, насколько я знаю, у вас основательно прибавилось работы».

Последняя крупнейшая конференция по компьютерной графике в Северной Америке под названием SIGGRAPH прошла в начале августа в Выставочном центре Лос-Анжелеса. Лаки и Чен впервые встретились именно там, в самом дальнем павильоне Epson. После демонстрации еще «сырых» очков дополненной реальности от Epson Лаки решил, что Чен – именно тот парень, которого должен заполучить Oculus. В кармане у Палмера лежал договор о найме, и он рассчитывал перед уходом уболтать Чена поставить под ним подпись.

Однако Чен и не подозревал о планах своего гостя. Как и Лаки, он согласился на встречу, вынашивая свой собственный тайный замысел. «Перед тем как я покажу тебе офис, – сказал Чен, – страсть как хочется опробовать Rift. Можешь по-быстрому показать демо?»

«Ну… – ответил Лаки, – с этим будут проблемы. У нас сейчас есть только один рабочий прототип, и он у Брендана».

«Чувак! – разочарованно вскрикрикнул Чен. – Вообще-то я позвал тебя в том числе и затем, чтобы посмотреть на эту штуку.

Хотел узнать, правда ли она так крута или ты просто пускаешь пыль в глаза».

«Все чистейшая правда, – заверил его Лаки. – Не беспокойся, мы как раз собираем целую серию новых прототипов».

В подтверждение своих слов Лаки и Дайкус пояснили, как в последние несколько недель они жили в одном номере двухзвездочного отеля в Лонг-Бич, который назывался SeaPort Marina Hotel, занимаясь преимущественно сборкой прототипов в круглосуточном режиме.

«Все это выглядело странновато, – добавил Дайкус. – По всему номеру валялись клеевые пистолеты, паяльники и пенозаполнитель».

«Просто чудные дни! – ввернул Лаки. – Единственное, что бесило – нельзя было заказать уборку номера, потому что им могло показаться, что мы делаем бомбу или что-то вроде того. Так что в номере царил полнейший бардак. Моя девушка говорит, что там воняло жареной картошкой по-гречески, но не так сильно, чтобы помешать работе».

«Так что, как уже говорил Палмер, – добавил Дайкус, – скоро мы закончим серию прототипов. Но мы, по правде говоря, кое-что принесли». Как выяснилось, они привезли с собой приставку Nintendo 64, которую Дайкус переделал в коммуникатор, работающий на батарейках. «Палмер сказал, что вы сделали компактный кастомный блок программного управления для подключения к шлему дополненной реальности. Мы рассчитывали его опробовать».

Чен ожидал от этой аудиенции совсем другого, но чувствовал себя обязанным довести ее до конца – в том числе и потому, что небольшая странноватая демонстрация давала повод перейти к причине, по которой он устроил эту встречу. Он хотел предложить Палмеру сняться вместе с ним в небольшом проморолике, разъясняющем разницу между дополненной и виртуальной реальностью. «Цель ролика – образовательная», – пояснил Чен.

Лаки не мог не оценить всей иронии этого дежавю. Прошло всего два месяца с тех пор, как Oculus упрашивал ведущих игроков отрасли сняться в их видео. Теперь ситуация повторялась с точностью до наоборот, хотя и с куда меньшим размахом.

Разница, и весьма существенная, заключалась в том, что Valve, Unity, Epic и прочие уже составили себе репутацию, а что касается Лаки, то Oculus еще не совершил ничего выдающегося. До выпуска первого комплекта разработки оставалось несколько месяцев, до выпуска товарного продукта – годы, а до момента, когда широкая публика поверит в виртуальную реальность, –

целая эпоха.

И тем не менее Лаки понимал, почему Чен задал ему этот вопрос. Хотя Oculus удалось склонить на свою сторону не так уж и много народу, аудитория, на которую они ориентировались – заядлые геймеры вперемешку с любителями научной фантастики и ранними последователями[34], – воспринимала их разработки чуть ли не со священным трепетом. Вдобавок, если уж на то пошло, они верили в Палмера Лаки и его стремление изменить мир.

«Ты привлек именно ту публику, которая была нужна», – сказал Чен. В ответ Дайкус сдавленно хихикнул, а Лаки саркастически закатил глаза. «Чего ты? Ты действительно их очаровал. Я видел твою AMA-сессию».

Чен имел в виду спонтанный приступ всенародной любви к Лаки, последовавшей за сессией вопросов и ответов в рубрике AMA[35] на сайте Reddit.

«Итак, что ты об этом думаешь? – спросил Чен. – Всего лишь небольшой короткометражный ролик, и я охотно подстроюсь под твой график».

«Честно говоря, – ответил Лаки, – затея с видео мне нравится. Но у меня вообще-то есть идея получше: ты должен уволиться и перейти на работу в Oculus».

Чен рассмеялся, полагая, что Лаки шутит.

«Я серьезно, – продолжал Лаки, показывая Чену договор о найме. – Джо, переходи ко мне в Oculus. Все, что от тебя требуется, – подписать документ».

«Чувак, – напомнил Чен, – ты вообще-то находишься *у меня* в офисе. Я более чем уверен, что дела делаются совсем не так».

Лаки подался вперед: «Приходи к нам и внеси свою лепту в изменение мира. Выбирайся отсюда. Им нет до тебя дела. Им нет дела до твоих идей. Они не дадут тебе оставить след в истории. Ты единственный человек, который знает, что делать в нашей команде».

«Я не буду это подписывать. Я даже не знаю, чем вы, парни, там занимаетесь».

«Ты знаешь достаточно».

«Я не могу просто подписать твои бумаги и уйти из Epson», – сказал Чен.

«Нет, ты можешь! – возразил Лаки. – Но я не прошу, чтобы ты уходил только ради меня. Сделай это ради людей, Джо. Ради человечества!»

«Вот что, – ответил Чен, изо всех сил стараясь избежать снисходительного тона. – Кто-нибудь, кроме меня, уже согласился?»

* * *

До конца октября в роли офиса Oculus выступала главным образом студия Джека Маккоули в Ливерморе, ставшая оперативной базой для Ириба, Лаки и его девушки, которая помогала обрабатывать запросы, поступающие в службу поддержки клиентов. Здесь они доводили до ума проекты аппаратного обеспечения, принимали соискателей и разбирались с первыми неприятностями, в частности с проблемой нехватки дисплеев.

«В чем суть проблемы?» – спросил Нирав Патель, двадцатипятилетний разработчик ПО, которого они пытались переманить из Apple.

Лаки вышел на него через форум MTBS3D, впечатлившись некоммерческим проектом, который Патель в своих постах именовал «трекером смежной реальности». Разработка представляла собой небольшой беспроводной трекер, отслеживающий движения головы и рук. Если подключить устройство, весившее всего 9,2 грамма, к VR-шлему Rift, оно охватило бы все три степени свободы, необходимые для создания эффекта погружения. В сущности, оно могло стать заменой трекеру Hillcrest, которым ранее пользовались Лаки и его команда. Пателя пригласили на встречу не просто так, а с конкретной целью – узнать, можно ли позаимствовать его трекер, или, что было бы еще лучше, переманить его из Apple в их безумный крошечный стартап.

Впрочем, Патель даже не рассматривал такую возможность; он наивно полагал, что Лаки пригласил его на финальное тестирование VR-прототипа. Когда Ириб и Лаки обменялись заговорщицкими взглядами, советуясь, стоит ли ввести гостя в курс дела, у Пателя прорезались первые подозрения.

«У нас беда с дисплеями», – выпалил Лаки.

Дело в том, что в ходе подготовки к кампании на Kickstarter Маккоули договорился о сотрудничестве с компанией Chimei Innolux, тайваньским поставщиком LCD-дисплеев, чтобы выхлопотать для Oculus льготную сделку на поставку серии пятидюймовых панельных дисплеев, снятых с производства. Заполучив дешевые дисплеи, Oculus снизил стоимость комплекта до трехсот долларов. Однако проблема – в хорошем смысле слова – состояла в том, что Oculus заключил договор на продажу семи тысяч четырехсот комплектов, что намного превышало количество свободных пятидюймовых панельных дисплеев от Chimei Innolux (оставалось порядка пяти тысяч экземпляров). Но поскольку данная модель более не производилась, нельзя было

просто заказать недостающие дисплеи.

Парни подсуетились и добыли относительно недорогие дисплеи сопоставимого качества, но с одной оговоркой – они были семидюймовые. В контексте HMD-дисплеев, как и в случае с микрочипами или язвами, больше не значит лучше, особенно в данной ситуации, так как для интеграции панели, размер которой на 40% превышал расчетное значение, Oculus пришлось кардинально изменить проект.

«Однако проблемы такого рода нам не в диковинку, – махнул рукой Ириб, – Мы все уладим, а когда закончим, получится нечто невероятное. Вы сами все увидите – мы сделаем вам демо, и вы убедитесь, что мы действительно *изменим мир*».

Проведя около четырех лет в Кремниевой долине, Патель выработал иммунитет к пафосным речам. По крайней мере, он так думал – но когда он услышал заявление Ириба, то внезапно обнаружил, что верит этому парню, хотя видит его в первый раз. Возможно, дело было в том, что в Ирибе Патель узнавал самого себя. Ему также была присуща непреднамеренная заносчивость, которая могла производить отталкивающее впечатление, если бы ее не питала исключительная уверенность в себе. Иными словами, Ириб не рисовался перед ним. Он свято верил во все, что говорил, и у него на то имелись веские основания. Хотя, несомненно, оставалась вероятность, что Ириб заблуждается, но его бессознательная уверенность в своей правоте внушала Пателю доверие.

Но это было лишь одно из предположений. Второе заключалось в том, что Патель поверил Ирибу, потому что в глубине души отчаянно хотел ему поверить. Годами напролет Патель, страстный поклонник научной фантастики, представлял себе разные варианты будущего – такое, как в «Нейроманте» Уильяма Гибсона или «Лавине» Нила Стивенсона. Еще шесть месяцев назад это воспринималось как фантазии чистой воды, однако все переменилось, когда он прочел книгу Эрнеста Клайна «Первому игроку приготовиться».

В романе, действие которого происходит в 2044 году, описан мир, в котором люди входят в виртуальную реальность и выходят из нее так же естественно, как пользуются интернетом. В фантастическом мире правительство перевело все образование из физической реальности в виртуальную. Возможно, такое решение кажется зловещим или даже антинародным, но в действительности дела обстоят совсем наоборот: в виртуальной вселенной, которая называется ОАЗИС, отношения между людьми так же прекрасны и ужасны, как и в реальном мире, но при этом ресурсы виртуальности неисчерпаемы. Так что можно проститься

с постоянным урезанием финансирования! Старое социально-экономическое разделение тоже отправляется в прошлое. В мире ОАЗИСа каждый получает лучшее и может полностью реализовать свой истинный потенциал.

Как обычно случается, новые решения порождают новые проблемы. Что немаловажно, непредвиденные трудности не превратили «Первого игрока» в роман-предостережение. В этом плане книга, которую миновала участь как утопии, так и антиутопии, оказалась на удивление близка Пателю. Казалось, что становление технологии происходит так же, как и в реальной жизни: ошеломительно, беспорядочно и с равнодушным ощущением неизбежности. Слова Ириба подогревали его желание увидеть, как научная фантастика превращается в научный факт. Однако имелось еще одно препятствие, не позволявшее уверовать в проект в полной мере, – прототип Палмера Лаки.

Если бы прототип выглядел совсем неубедительно, не вызывая даже малой толики ощущения переноса в иное пространство, тогда ни научное, ни техническое обоснование проекта не значили бы ровным счетом ничего. Когда Лаки вручил Пателю нашлемный дисплей, тот ощутил укол тревоги. Вот он – его шанс заглянуть в один из возможных сценариев будущего. Взволнованный Патель вошел в виртуальную реальность.

«*Восхитительно*!» – подытожил Патель.

Лаки и Ириб погрузились в раздумья: *достаточно ли он восхищен, чтобы уйти из Apple*?

«Как вы представляете себе устройства для ввода данных?» – спросил Патель.

«О, мы обдумываем множество вариантов, – ответил Лаки. – Мы твердо намерены подготовить контроллеры к моменту запуска второго комплекта разработки. Руки – ключ ко всему».

«А вы, парни, в курсе, над чем работает Leap Motion?»

Leap Motion, стартап из Сан-Франциско, вырвался на авансцену в мае, выпустив потрясающее демо бесконтактного контроллера движений. Основатели стартапа были убеждены, что технология управления компьютерами посредством мыши доживает последние дни и вскоре будет вытеснена бесконтактным вводом команд прокрутки, выделения и масштабирования при помощи жестов. Сенсорная технология отслеживания движений пальцев пригодилась бы и в Oculus.

«Забавно, что вы заговорили об этом, – с усмешкой сказал Ириб. – Завтра мы планируем с ними встретиться. Так что… знаете… если бы вы заранее подписали с нами контракт, мы бы взяли вас с собой!»

Патель был готов согласиться, но зарплата, которую могли

предложить в Oculus, не шла ни в какое сравнение с суммой, которую ему платили в Apple. До равноценного уровня стабильности Oculus тоже явно недотягивал. Что до творческой реализации, то Патель опасался, что в силу необходимости совмещать множество функций он не сможет сосредоточиться на своих специфических интересах, а рынок скорректирует масштаб проекта. Опасения имели под собой веские основания, но Лаки и Ириб не сомневались, что они сумеют преодолеть любые трудности. Они попытались надавить на амбиции Пателя («Вы слишком хороши для Apple»), его цинизм («В Apple вы потеряете себя») и его идеализм («Мыслите неординарно… без шуток!»). Учитывая, что резюме Пателя в буквальном смысле слова начиналось со слов «Моя цель – сделать былью научную фантастику», неудивительно, что сработала именно последняя уловка.

Однако Пателю все еще требовалось несколько недель, чтобы взвесить все варианты. Даже если он согласится, ему понадобится время, дабы должным образом известить Apple о своем уходе и уладить дела перед тем, как перебраться в Ирвайн. Но Лаки и Ирибу сотрудник требовался прямо сейчас. Нужно было как можно скорее приступить к решению проблемы трекинговых устройств. Ириб никоим образом не хотел торопить события. «Так получилось, что мы завтра сдаем таблицу капитализации, – сказал он, имея в виду доли собственности на компанию. – Если к тому времени вы перейдете к нам работать, мы возьмем вас в долю и предоставим учредительские акции».

«Дадите мне вечер на раздумья?» – спросил Патель.

«Конечно», – сказал Ириб. На следующее утро он отправил Пателю электронное письмо.

От: Брендан Ириб
Тема: По поводу Oculus
Ну что, готовы изменить мир?;-)

Сегодня вечером, примерно в полшестого, мы отправляемся смотреть свежее демо Leap. Если вы согласны стать членом нашей команды и у вас вечером есть свободное время, мы могли бы встретиться заранее, чтобы обсудить вашу будущую должность, а затем вместе поехать к Leap. Если вам нужно больше времени для принятия решения, что, само собой, можно понять, мы могли бы побеседовать на днях.

> > > **От:** Нирав Патель
RE: Тема: По поводу Oculus
Брендан,

я готов…

Позже, уже вечером, после поездки в Leap Motion, Патель получил еще одно письмо от Ириба. Это была копия ранее упомянутой таблицы капитализации со свежими обновлениями:

Акционер	Класс А	Класс В	Размер доли,%
Палмер Лаки	160 000		16%
Брендан Ириб	160 000		16%
Майк Антонов	110 000		11%
Резерв Seed Funding	300 000		30%
Нейт Митчелл		30 000	3%
Джек МакКоули		30 000	3%
Эндрю Рейс		10 000	1%
Грег Дойч		10 000	1%
Диллон Сео		10 000	1%
Нирав Патель		10 000	1%
Резерв для консультативного совета		50 000	5%
Резерв для наемных работников		120 000	12%

* * *

«Гммм…» – пробормотал Стив Лавалль, всемирно известный специалист по робототехнике, недавно вернувшийся из Финляндии. На нем красовался прототип, склеенный скотчем. Он стоял почти на том же месте, где несколько дней назад прототип опробовал Патель, приняв странную позу собаки, которая украдкой ловит свой хвост. Лавалль долго молчал и смотрел вперед, а потом резко задрал голову и так же резко ее опустил. «Прошу прощения, – сказал Лавалль, сдвигая шлем поверх глаз. – Наверное, я его сломал».

«Как же так? – осведомился Ириб. – Нет, это невозможно».

«Возможно, – пояснил Лавалль. – Это значит, что у вас неладно с математикой».

«Правда? – воодушевленно спросил Лаки. – В чем же наша математическая проблема?»

Глаза Лавалля загорелись, как только он услышал вопрос. Он это почувствовал и попытался немного усмирить пыл. Ему не

хотелось казаться совершеннейшим гиком. Но профессор внутри него не мог сопротивляться порыву. Возможно, именно поэтому он в свое время выбрал карьеру профессора.

«Все дело в такой штуке, как кинематическая сингулярность, – пояснил Лавалль, взяв педантичный, но в то же время совершенно незамысловатый тон в стиле Джеффа Голдблюма[36]. – Это имеет отношение к складыванию рамок карданного подвеса, может, вы помните, как это случилось с „Аполлоном-11“ – никто не помнит? Ладно, вернемся к этой интересной истории как-нибудь потом. Короче говоря, при выполнении трехмерной трансформации, если вы совсем-совсем не понимаете, что делаете, быстрые движения вверх и вниз по прямой разбалансируют систему отслеживания движений».

Ирибе раскрыл рот, не зная, что ответить. Он вообще не понял, что за чертовщину только что наговорил Лавалль. И все-таки, чем больше тот говорил, тем сильнее Ириб убеждался: этот парень *нужен* Oculus.

Пока Ириб пытался совладать с этим странным ощущением, прикидывая, как лучше всего убедить Лавалля в том, что они необходимы друг другу, в разговор со смехом вмешался Лаки: «Погодите. Так вы, по сути, признаетесь, что намеренно сломали мой шлем!»

«Мое намерение состояло лишь в том, чтобы *испытать* ваш шлем! – смеясь ответил Лавалль. – Но потом он и вправду сломался. Впрочем, не беспокойтесь! После перезагрузки системы шлем перенастроится. Если это может служить оправданием, признаюсь: мне немного нехорошо».

Лавалль и вправду чувствовал себя неважно, но в то же время слегка оживился. За последние семнадцать лет, отданных академической карьере, он окончил постдокторантуру в Стэнфорде, преподавал информатику в Университете штата Айова, а потом получил профессорскую должность в Университете Иллинойса и ни разу не испытывал соблазна попытать удачу в бизнесе. Сама мысль стать предпринимателем внушала ему ужас. Когда он посмотрел сногсшибательный ролик Oculus на Kickstarter и понял, что парни, в сущности, движутся в нужном направлении, мысль о бизнесе показалась ему еще ужаснее. А теперь, после нескольких недель, проведенных в тревожных мыслях о том, что он может оказаться не в своей стихии, что в глазах этих ребят-технарей, этих «чуваков» из индустрии видеоигр, которым едва минуло двадцать, он однозначно будет выглядеть изгоем (каковым он, в сущности, и являлся), Лавалль почувствовал облегчение. Теперь он по крайней мере знает, что способен внести свою лепту в их дело.

Хотя Лавалль невыносимо страдал от джетлага, он заметил: чем больше он говорит, тем вернее доказывает свою ценность для этих мальчишек с их сумасбродными мечтами о виртуальной реальности, – и постепенно успокаивался. И тут он осознал кое-что еще: чем спокойнее у него на душе, тем больше беспокоятся его собеседники.

«Мы очень благодарны вам за то, что вы вернулись в США ради встречи с нами, – позже сказал Ириб, пропуская по пиву с Лаваллем и Антоновым в комнате наверху. – Да еще из Финляндии! Путь неблизкий! Возможно, у вас есть какие-то планы?»

«Вообще-то, – начал Лавалль, – в академических кругах заведено брать творческий отпуск каждые семь лет. Так что я взял отпуск длиной в год, чтобы писать книгу».

«Круто! – сказал Антонов. – А о чем будет ваша книга?»

«А вот это очень хороший вопрос, – ответил Лавалль. – Поживем – увидим. Но по большому счету она обобщает кое-какие открытия, которые я сделал после того, как выпустил мою последнюю книгу во время творческого отпуска в 2004 году. Тогда я уехал в Польшу и написал работу о движении роботов – большую, толстую, на тысячу страниц».

«Алгоритмы планирования» – большая, толстая книга на тысячу страниц, которую написал Лавалль в 2004 году, представляла собой исследование на стыке робототехники, искусственного интеллекта, компьютерной графики и теории управления (области инженерной науки, которая занимается поведением сложных систем, достижением определенных результатов, сбором обратной связи и т. д.). Книга Лавалля смело связывала воедино разрозненные области знаний и получила мировое признание как образец комплексного подхода, охватывающего множество разновидностей алгоритмов планирования (к примеру, планирование движений, сенсорное планирование, планирование сил и моментов).

«Теперь, по-видимому, возникает закономерный вопрос, – продолжал Лавалль. – Какое, черт возьми, отношение это имеет к виртуальной реальности? Собственно, я как раз размышлял над этим, как вдруг откуда ни возьмись в моем ящике появилось электронное письмо от какого-то парня по имени Джек Маккоули».

«Так что же побудило вас откликнуться?» – спросил Ириб, радуясь, что беседа становится непринужденной.

«Дайте подумать, – начал Лавалль. – Гммм… в общем, видео с Kickstarter сделано потрясающе. Дело, конечно, не в нем, но ваш ролик меня весьма впечатлил».

«Ролик – детище Нейта, – сказал Ириб. – Нейта Митчелла, одного из учредителей. Вы познакомитесь с ним, когда придете к нам в следующий раз».

Когда я приду сюда в следующий раз? Самонадеянное заявление, подумал Лавалль. Может быть, у них такая тактика – строить отношения как нечто само собой разумеющееся.

«Звучит неплохо! – сказал Лавалль, подыгрывая собеседнику. – Так вот, сначала было видео. А потом пришло письмо от Джека Маккоули. За ним числятся впечатляющие достижения, и он написал очень милое письмо – во всяком случае, достаточно милое, чтобы гарантировать такой же милый ответ с моей стороны. Впрочем, нашлась еще одна причина, заключавшаяся в следующем: занимаясь робототехникой, я замечал, что мы то и дело сталкиваемся с техническими проблемами, когда не находим нужной детали. Возможно, потому, что ее просто не существует. Подходящего сенсора вроде как еще не изобрели. Вот так обстояли дела в робототехнике девяностых, пока немецкая компания SICK не разработала инновационные сенсоры. И все кибернетики вдруг заделались невероятно умными, хотя в действительности все дело в той детали за восемь тысяч долларов. Так что мы решительно нуждались в таком типовом узле, в такой детали. Мои воспоминания наложились на новые знания, полученные в ходе занятий робототехникой, и я охотно поверил, что вы, ребята, скорее всего, идете верным путем. И мне очень хочется верить, что и я могу внести свой вклад в ваше дело».

«Ну ладно, – сказал Ириб, – мы были бы рады видеть вас в нашей компании».

«Ой! – вырвалось у Лавалля. – Позвольте мне на секунду вернуться к прежней теме. Есть еще кое-кто, кому следует выразить признательность, пока я не забыл. Это моя жена, Анна Ершова. Она тоже инженер. Помню, как я сидел в кофейне киноконцертного центра компании OLA Finland – я как раз собирался порекомендовать Джека паре коллег, – и тут жена прислала сообщение: проект показался ей интересным. Мы могли бы работать вместе. Также стоит отметить, что в Финляндии она сходит с ума от скуки; возможно, это тоже сыграло свою роль».

«Выпьем за скучающую жену Стива!» – провозгласил тост Антонов, поднимая свой бокал с пивом.

«Подождите, – вставил Ириб между взрывами смеха. – В общем, все ясно: ваша жена, Джек, видео. Но что скажете вы сами? Чем вызван ваш интерес к виртуальной реальности?»

«Гммм… – ответил Лавалль, удивляясь, почему он до сих пор не слишком задумывался об этом. – Ну, проблема чрезвычайно

интересна с технической точки зрения. К тому же у виртуальной реальности много общего с робототехникой – разве что в виртуальной реальности роботами становимся мы».

«Понятно, – сказал Ириб. – Вы хорошо сформулировали».

«Так-то оно так, – продолжал Лавалль. – Но в то же время… в общем, я думаю, что проект, которым вы занимаетесь, также затрагивает более глубокие фундаментальные проблемы, представляющие огромный интерес. Надеюсь, это не прозвучит банально, но в последний месяц я часто думал о моей бабушке и ее сестре. Их разлучила Вторая мировая война. Они обе были работницами-польками, угнанными в Германию. Моей бабушке удалось выехать и обосноваться в Сент-Луисе, а ее сестра осталась».

«Какой ужас», – сказал Антонов.

«Да, – продолжал Лавалль. – Просто немыслимо. Но потом, в 1993 году, когда моей бабушке было семьдесят три года, я взял два билета на самолет и отвез ее в Польшу. Только представьте, какие чувства она испытала при встрече с сестрой! Я хочу сказать, что меня всегда очаровывали технологии, которые помогают людям воссоединиться. Понимаете, о чем я? Долгое время человечество обходилось одними письмами. Потом появились телефоны; лучше позвонить кому-то, чем написать письмо. Теперь у нас есть Skype, который лучше телефона. Таким образом, неизбежно возникает вопрос: что потом?»

«Виртуальная реальность», – ответил Ириб, расплываясь в улыбке от уха до уха.

«Я тоже так думаю, – подхватил Лавалль. – Еще месяц назад я так не считал, потому что не задумывался всерьез, но сейчас это не вызывает сомнений. Примерно то же самое произошло с игрой Second Life, которую вы, ребята, должно быть, помните. Я считаю, что это, в сущности, не игра. Как по-вашему, что это? Что-то вроде устойчивого многопользовательского виртуального мира, подключенного к Интернету? Так или иначе, вы можете представить себе то же самое, только в виртуальной реальности? Вау! Версия Second Life с эффектом полного погружения могла бы стать сенсацией».

«Третья жизнь – Third Life!» – пошутил Ириб.

«О да, – усмехнулся Лавалль. – Гениально. Надо запатентовать идею!»

«Надо, – ответил в тон Ириб. – Подумайте только, сколько привычных вещей преобразит виртуальная реальность. По-моему, этот момент больше всего захватывает в нашем проекте. Как будто снова начинаешь верить, что возможно все!»

* * *

«Да, я тебя понял, – робко ответил Маккоули, когда Ириб начал распекать его за электронное письмо, которое он недавно отправил Джону Кармаку. – Но я лишь задал ему небольшой вопрос».

«Дело не в письме, – решительно возразил Ириб, – а в том, как мы и наша компания взаимодействуем с людьми. Дело в том, какое впечатление мы хотим произвести, понятно?»

«Понятно».

«У меня и в мыслях не было к тебе придираться. Но нельзя просто писать Кармаку всякий раз, когда возникают вопросы».

За Ирибом не водилось привычки устраивать ревизии электронной переписки сотрудников. В сущности, он не сомневался, что раньше никогда бы так не поступил. Но к концу сентября Маккоули зарекомендовал себя совершенно безрассудным корреспондентом – он влезал в середину тредов, задавал вопросы не по теме и воспринимал любую дежурную пометку «Комментарии и критика приветствуются» как запрос на исчерпывающий комментарий, так что Ириб счел нужным его осадить.

«Когда мы общаемся между собой, – сказал Брендан, имея в виду себя, Лаки, Антонова и Митчелла, – все в порядке. Но с Кармаком надо быть поаккуратнее». В конце концов, в его лице они обрели ценного союзника, которого не следовало дергать по мелочам. Что немаловажно, компания, в которой он работал (ZeniMax), славилась исключительной любовью к сутяжничеству. К примеру, всего год назад ZeniMax подала в суд на команду Mojang, создавшую Minecraft и готовившую к выпуску игру Scrolls, заявив, что название Scrolls покушается на их торговую марку – серию игр The Elder Scrolls. Что случится, если ZeniMax потом вздумает подать на них в суд… впрочем, Ириб просто старался себя обезопасить.

«Я понял, – сказал Маккоули. – Услышал тебя четко и ясно».

* * *

«Я вас услышал, – вежливо заметил Лавалль пару дней спустя, солидаризируясь с Маккоули. – Понимаю ваше негодование». Они разбирали сваленные в кучу детали, оставшись в стороне от «мальчишек», как Маккоули повадился называть остальных коллег. Почему-то – то ли потому, что ему было легче беседовать с другим «взрослым», то ли потому, что он

не привык утруждать себя тщательным подбором выражений, он то и дело взъедался на нового сотрудника Oculus – Нирава Пателя.

«Видите ли, – пояснил Маккоули, – я знаю, он толковый парень, но то, что он несет… знаете, как-то не впечатляет».

«Вы часто с ним пересекаетесь?» – спросил Лавалль.

«Я бы вообще не брал его на работу, – продолжал Маккоули, проигнорировав вопрос. – Взять недавнее собрание. Брендан тогда был в Ливерморе, и я сказал: слушайте, мне нужно идти на выставку автомобилей. А он сказал: есть один человек, которого мы бы хотели нанять. Тут заходит Нирав, увлеченный самодельщик, и показывает мне инерциальный измерительный блок с радио, который он собрался выставить на Kickstarter. Получилось здорово, но меня не впечатлило. Я вижу такое каждый день. Для меня это довольно банально. Потом я отбыл на выставку, и Брендан объявил: мы взяли его на работу! Кого? Нирава! Я сказал: господи, Брендан, по-моему, в нем нет ничего особенного. С другой стороны, Нирав не женат, он живет и дышит своим делом».

Лавалль терпеливо кивал, изо всех сил стараясь быть хорошим товарищем. В конце концов, именно Джек привел его в проект. Кроме того, именно Джек лучше всех в Oculus понимал, как превратить прототип в готовый продукт.

«Я более чем уверен, что Брендан хочет нанять меня, – сказал Лавалль. – Если вы не возражаете, мне было бы любопытно узнать, что сподвигло вас стать его компаньоном?»

«Стив, я могу открыть вам самую темную сторону дела? – задал риторический вопрос Маккоули. – Мне нужно куда-то себя деть. У этих ребят скоро будет приличный офис, возможно, в Ирвайне, и я собираюсь его возглавить. Знаете, он талантливый парень, но он очень молод и неопытен».

Как университетский профессор Лавалль привык иметь дело с инженерами, подпадающими под определение Маккоули. Теперь он думал, что время, проведенное в поездке, мало чем отличается от обычного рабочего дня в Университете Иллинойса. Он помогал Антонову писать код программы для отслеживания движений, работал над калибровкой сенсоров и форматированием данных сенсоров вместе с Маккоули и Пателем. Работа спорилась и даже приносила удовольствие, хотя в конечном счете он понимал, что вне академической среды весь этот драйв может дать сбой. Если случится спор, кто вынесет вердикт?

«Он не знает, что он может, а что нет, – продолжал Маккоули. – Он считает, что может многое. Иногда он

оказывается прав, иногда нет, причем в большинстве случаев он, на мой взгляд, ошибается. Но вернемся к вашему вопросу: меня поразил сам продукт. Это и вправду что-то невероятное. Эта штука действительно изменит все на свете, если только мы ее не запорем».

Лавалль рассмеялся, хотя слова Маккоули заставили его всерьез задаться вопросом, каковы шансы Oculus преуспеть. Лавалль был оптимистом – одна только мысль о технологии, способной воссоединить родных людей, разлученных войной, радовала его несколько дней. Но прежде чем ввязываться в гонку за патентом на Third Life, следовало прояснить некоторые моменты, обнаружившиеся во время поездки, – слишком удручающие, чтобы их игнорировать. Взять, к примеру, проблему праворукости и леворукости, предусматривающую два варианта ориентации в трехмерных пространствах – правосторонней и левосторонней. К удивлению Лавалля, код, который склепали парни, представлял собой сплошное месиво противоречий. Когда он объяснил, что все координаты должны быть правосторонними, то удивился еще больше, столкнувшись с возражениями: взамен предлагали ввести левосторонние координаты, чтобы процесс максимально походил на программирование графики.

«Но ведь такова цена удовольствия, не так ли?» – спросил Маккоули. – Никогда не знаешь наверняка, что получится из стартапа. Для таких, как я, нет ничего лучше, чем заряд энергии, который несет с собой стартап. Меня влекут энергия и энтузиазм, и поэтому я здесь».

* * *

«Вы когда-нибудь мечтали быть частью чего-то большего, чем вы сами?» – спросил Ириб через несколько недель, сидя в отдельном кабинете ресторана Capital Grille. В его руке был стакан вина, а рядом сидел Лаки. Ириб шел ва-банк, распаляя азарт в последнем новобранце первого призыва – Джо Чене. «Вас когда-нибудь посещали такие мысли: нестерпимо хочу сделать что-то особенное, прожить по-настоящему необыкновенную жизнь?»

Чен догадывался, что Ириб, скорее всего, говорит подобные вещи несколько раз в неделю, и не мог не отметить, что все это похоже на вербовку в секту, и все же вызов, который бросал Ириб, находил отклик где-то в глубине его души. Впрочем, ему не хотелось бы открыто признаваться в этом. «Не хочу прерывать ваши хвалебные речи, – сказал Чен, – но вы-то сами

представляете себе человека, который в ответ на подобные вопросы честно ответит: да ну тебя, бро?»

«Хорошее замечание, – сказал Лаки. – Это выглядело бы так, – продолжал он, придав голосу наигранно-драматичный тон. – В принципе, я стараюсь держаться подальше от всего интересного. И даже не пытайтесь вдохновить меня на что-то большее, чем я сам!»

Ирибу нравилось, как эти двое ладят друг с другом. Теперь было понятно, почему Лаки так страстно хотел нанять этого парня.

Тогда Брендан думал, что Лаки просто упрямится. Но чем дольше длилась встреча, тем отчетливее Ириб видел то, что заметил Лаки: Чен – из тех парней, к которым привязываются всей душой. Он был из породы покладистых ребят, не гнушавшихся никакой работой, необходимых каждому успешному стартапу.

«Итак, пару лет назад, – начал Чен, – меня стало преследовать какое-то непонятное чувство. В общем, не знаю. Я скучал на работе. Я занимался случайными и чисто коммерческими проектами. Точнее, я занялся разработкой продуктов, и дела шли чудно, но потом мы вышли на тот уровень, на котором все сводилось к зарабатыванию денег. И наша материнская японская компания дала понять, что нам больше не следует разрабатывать продукты; мы, дескать, выкупим ваш бизнес. Занимайтесь продажей готовых продуктов на американском рынке, как раньше. И я решил, что они поступили глупо. А потом я все понял… в общем, я вырос в Техасе. Пожив какое-то время в Калифорнии, я в некотором роде устал от здешней потребительской культуры. И вот я подумал: знаете что? Я круто изменю свою жизнь. Я уйду в армию».

Чен рассказал парням, как он привел себя в форму, уволился с работы и подписал контракт незадолго до своего тридцать пятого дня рождения. Разменяв половину четвертого десятка, он выглядел чуть ли не пожилым на фоне других новобранцев, которые звали его стариком или дедушкой, однако он весьма преуспел на новом поприще. После окончания авиационного училища в марте он угодил в жесткий конвейер спецназовской подготовки. Несколько месяцев назад во время пробежки с тридцатикилограммовой выкладкой на учениях он повредил левую ступню. Поначалу травма не казалась серьезной, но после визита в медпункт обнаружился стрессовый перелом, и Чена комиссовали.

«Это самое страшное, – сказал Чен, помрачнев. – Пока ты там, кажется, что ты попал в ад. Твое тело, черт побери, буквально

ломают недели и месяцы напролет. Но как только ты выбываешь, потерпев поражение, то не помышляешь ни о чем другом, как вернуться обратно».

«Ты можешь вернуться? – спросил Ириб. – Это возможно?»

«Наверное, есть какой-то вариант», – предположил Лаки.

«Совершенно верно, – сказал Чен. – После того как тебя комиссовали, дается один год на восстановление. Так что у меня в запасе целый год за вычетом пары месяцев – до мая я должен попытаться вернуться».

«С ума сойти!» – воскликнул Ириб.

«Потрясающе!» – сказал Лаки.

«Итак, – продолжил Чен, подсмеиваясь над собственными воспоминаниями. – Меня с изувеченной ногой выставили вон, я вернулся на прежнюю работу, где мне велели продавать эти идиотские прозрачные телеочки, и в результате я оказался у Палмера».

Ириб не осмелился заявить, что цепочка неудач была дорожкой, которая свела Чена с ними, чтобы не выглядеть уродом в его глазах. Какая разница, чем спецназ так привлекал Чена: Ириб не сомневался, что Oculus может предложить нечто большее – возможность вершить историю.

«Послушайте, – сказал Чен. – Не нужно меня окучивать. Я бы не пришел сюда, если бы не заинтересовался тем, чем вы занимаетесь. Но если уж на то пошло… в индустрии аппаратного обеспечения крутые нравы. Так с какой радости вы, парни, решили, что у вас есть шанс?»

Ириб, недавно сделавший презентацию для бизнес-предложений, достал ноутбук и рассказал Чену о своих планах дальнейшего развития бизнеса. «Мы лучшие!», «Мы знакомы с Джоном Кармаком!», «Мы знаем, как расставлять восклицательные знаки!» – именно это и ожидал услышать Чен, но как только Ириб дошел до слайда о программном обеспечении, риторика в корне переменилась.

«Так, значит, ты раньше работал с аппаратным обеспечением, – заговорил Ириб вскоре после презентации. – Ты знаешь, что топтаться на месте и продавать „железо“ – дело не вполне надежное, если ваша компания называется не Samsung. У нас другие цели. Мы не хотим быть „теми парнями“. Нам нужно обзавестись собственной платформой, чтобы самим стать Google, Apple, Microsoft».

Сосредоточенность Ириба на разработке собственной платформы склоняла Чена к мысли, что из этой затеи может выйти что-то серьезное. Oculus уже не походил на затею мальчишки-подростка, который пытается слепить на коленке

фирму, выпускающую очки для видеоигр. Это была технологическая компания, в равной степени ориентированная на разработку аппаратного и программного обеспечения. Более того, у Ириба, Антонова и Митчелла имелся опыт в таких делах. Пункты плана, которые, по его мнению, должны были имитировать талант, оказались реалистичными и вполне достижимыми:

• Создать цифровой магазин, где разработчики могли бы продавать контент для виртуальной реальности (наподобие App Store!).

• Разработать собственную линейку простых игр (например, Oculus Chess!)

• Создать дополнительные периферийные устройства (например, контроллеры движений, регистраторы положения тела и даже специальные ботинки!) и наладить техническую поддержку.

«Итак… – сказал Ириб, оборачиваясь к Чену. – Что скажешь? Гарантирую: такой крутой работы у тебя еще не было!»

По блеску в глазах Чена Ириб узнал все, что нужно: Чен созрел и готов стать адептом их секты.

* * *

«Ну что, парни, готовы рискнуть? – спросил Ириб, прохаживаясь вместе с Лаки, Митчеллом и Антоновым по помещению, которое могло стать их офисом в Ирвайне. – Невероятное место!»

Помещение располагалось на втором этаже четырнадцатиэтажной высотки, отделанной черным гранитом, по адресу 19800, бульвар Мак-Артур. Апарт-комплекс номер 450 площадью 650 квадратных метров представлял собой просторное и стильное офисное пространство класса А. Наличествующий интерьер с бежевым напольным покрытием и стенами ванильного оттенка казался слишком старомодным и официозным для бренда Oculus, но его можно было освежить, когда будет время. Как бы то ни было, большое количество окон, расположенных по всему периметру этажа, делало помещение более воздушным и светлым.

«Так что вы думаете? – спросил Ириб своих спутников, когда они осматривали небольшую приемную у входа. – Лично я твердо уверен: это то, что нужно!»

«Ну… – ответил Антонов, сдерживая смешок. – Для тебя это

действительно то, что нужно, потому что отсюда проще всего добираться к твоей девушке!»

Антонов говорил правду. Тем не менее сквозь разразившийся смех парни согласились: это самое просторное и фешенебельное помещение из всего виденного в тот день. Но оно же оказалось и самым дорогим, что порядком обеспокоило Лаки: ведь деньги, израсходованные на офис, можно потратить на найм новых инженеров…

«Выглядит мило, – ответил Лаки. – Но мне, честно говоря, все равно. Мне везде хорошо. Но если другие будут тут счастливы…»

«Но я хочу, чтобы *ты* был счастлив, – сказал Ириб, уединившись с Лаки в кухонной зоне. – Помнишь, что я говорил тебе после встречи в STK? По электронной почте?»

То письмо запомнилось Лаки на всю жизнь: после встречи Ириб заверял: «В конце концов решение за тобой, ведь это твои планы, твоя компания и твой продукт».

«Ну да, – сказал Ириб. – И я уже говорил тебе, что мы собираемся сделать твою компанию больше, чем ты можешь себе представить. Серьезно, предоставь это мне. Моя работа заключается в том, чтобы принять твой план и найти способ реализовать его на практике, причем реализовать наиболее полно. И потому мне кажется, что такие вещи, как офис, тоже имеют значение. Я не настаиваю, чтобы мы сняли именно этот офис; это не принципиально, но я хочу, чтобы ты воспринимал наш будущий офис не только как место работы. Он станет нашим домом, домом для нашей семьи Oculus. Очень важно, как он выглядит и какая атмосфера в нем царит, – причем не только для нас, но и для наших потенциальных партнеров, инвесторов и людей, которых нам потом захочется нанять. Я прав?»

Лаки обвел взглядом кухонную зону, занимавшую самый большой участок офисного помещения. На огромной площади свободно разместились бы шестьдесят человек. С трудом верилось, что однажды Oculus потребуется помещение такого размера. Но опять-таки Лаки понимал, что с Рибом стоило работать как раз затем, чтобы не забивать голову подобными вещами. Если Брендан считает, что огромный модный офис каким-то образом поможет сделать виртуальную реальность доступной, то так тому и быть: пусть это помещение станет их домом.

Глава 15. Суматоха в Гонконге

НОЯБРЬ 2012 ГОДА

«Что им надо – сигареты Marlboro?» – спросил Митчелл, когда они с Лаки подошли к магазину дьюти-фри в Международном аэропорту Лос-Анджелеса.

«Marlboro *Красные*, – ответил Лаки, зачитывая электронное письмо со списком вещей, которые Маккоули велел привезти в Китай. – Ему нужны три блока».

«А там действительно это имеется в виду?» – несколько рассеянно спросил Митчелл.

«Конические и цилиндрические окуляры, – зачитал Лаки, перечислив остальные вещи из списка, – Пульт управления из плексигласа и три блока красного курева Marlboro».

«Вот как, – небрежно бросил Митчелл. – Вау».

Лаки видел, что Митчелл изрядно озабочен, и было из-за чего – компания ZeniMax давала повод для беспокойства.

В последние пару месяцев отношения между Oculus и ZeniMax, материнской компанией id Software, в которой работал Кармак, начали портиться. На выставке E3 их сблизило обоюдное восхищение – ZeniMax был благодарен Лаки за то, что тот бесплатно одолжил им свой прототип, а Лаки оценил по достоинству демо игры Doom 3: BFG Edition от ZeniMax, которое помогло Oculus заявить о себе, но многое успело измениться за небольшой промежуток времени. И, хотя до последнего времени компании неофициально сотрудничали, в конечном счете неспособность Oculus и ZeniMax достичь согласия вбила между ними клин. Кармак хотел создавать игры для виртуальной реальности, которые явно требовались Oculus. Но несмотря на свободное сотрудничество, Oculus и ZeniMax до сих пор не подписали никакого официального соглашения. В сущности, помимо договора о неразглашении, подписанного Лаки по настоянию ZeniMax, чтобы получить предложенную Кармаком опытную модель, стороны так и не подготовили ни единого документа, регулирующего их отношения.

К началу августа в обеих компаниях поняли, что проблему надо как-то решать. 7 августа между Ирибом и исполнительным директором id Software Тоддом Холленсхедом состоялся телефонный разговор, положивший начало официальным переговорам, стартовавшим на положительной ноте. Хотя о конкретных суммах речь пока не заходила, взаимное уважение и

кипучий восторг сторон давали понять, что обе стороны воспринимают заключение партнерского соглашения как неизбежность из разряда «когда», а не «если».

Проблемы начались в прошлом месяце, когда Ириб выдвинул первоначальное предложение, чтобы запустить переговоры. Предложение затрагивало множество аспектов, однако его суть сводилась к двум ключевым пунктам:

• ZeniMax получает 2% акций и взамен разрешает Джону Кармаку выступать в роли технического консультанта Oculus.

• Если ZeniMax захочет увеличить долю, то сможет получить еще 3% акций, внеся 1,2 миллиона долларов первоначальных инвестиций или в виде вложений в ценные бумаги серии A.

С точки зрения Кармака, предложение выглядело вполне справедливо. Он мог получить свою долю акций, выполняя функции, которые могут быть как чисто номинальными, так и совершенно изматывающими – как он (или ZeniMax) сочтет нужным. Сказать по правде, Кармак в любом случае собирался консультировать Oculus, как консультировал и многих других производителей аппаратного обеспечения на безвозмездной основе, причем независимо от того, получит он должность технического консультанта или нет. Так что получить свою долю акций за консультирование казалось проще простого. А что до дополнительных инвестиций, то это не ему решать. Впрочем, с технической точки зрения, ни один из пунктов предложения не касался его напрямую. Окончательное решение принимало высшее звено руководства в лице генерального директора ZeniMax Роберта Альтмана, который счел первоначальное предложение Oculus оскорбительным. Альтман оскорбился еще сильнее, когда через месяц Oculus прислал свежее объявление о новом выпуске акций, где значился Кармак как консультант и эндорсер. Ведь вопрос еще не решен окончательно! К тому же ZeniMax не давал Oculus согласия на использование логотипа DOOM, равно как не давал и официального разрешения на выпуск VR-версии Doom 3: BFG Edition для Rift. Сочтя такое предложение неприемлемым, 19 октября ZeniMax отправил Oculus встречное предложение, отметив, что им следовало бы больше учитывать «прошлые и текущие заслуги компании».

Как у первоначального предложения Oculus, во встречке ZeniMax содержалось много аспектов, но по факту все сводилось к тому, что ZeniMax требовал 15% неделимых акций Oculus без каких-либо капиталовложений. Ириб расценил это как попытку сыграть на их явной симпатии к Кармаку и Холленсхеду, к тому же ZeniMax совершенно очевидно воспользовался

преимуществом, полученным за счет публикации контента, предназначенного главным образом для первого издания шлема Oculus.

Именно этот пункт больше всего пугал Лаки: Oculus пообещал игру Doom 3: BFG Edition шести с лишним тысячам компьютерщиков. Если они не сдержат обещания, у клиентов будет основание считать, что Oculus их развел. Ириб заверял, что в конце концов все наладится, но верилось в это все труднее, особенно после того, как в последнем разговоре с ZeniMax Брендан охарактеризовал их встречное предложение как «настолько безумное, что возникает вопрос, есть ли вообще шанс договориться». Сообщение было отправлено 13 ноября, в тот же день, когда Маккоули затребовал красные сигареты Marlboro. От ZeniMax по-прежнему не было слышно ни слова, зато Джек болтал без умолку, когда парни наконец-то прибыли в Китай.

«Добро пожаровать в „отеррь Пур-маан“!» – воскликнул Маккоули, подражая странному выговору, типичному для азиатских стран, надеясь, что Лаки и Митчелл немного встряхнутся. Их такси подъехало к отелю Пулман – единственному в Дунгуане отелю западного типа, располагавшемуся примерно в 32 километрах от завода Berway, который отныне будет выпускать шлемы Rift.

«Эх, чувак, – прошептал Лаки. – На дворе 2012 год, нельзя говорить такую херню!»

«Особенно в присутствии обслуживающего персонала», – смущенно заметил Митчелл. Как вскоре выяснилось, Маккоули повторял свою бестактную пародию *всякий раз*, когда они подъезжали к отелю Пулман.

Учитывая возраст Маккоули, парням хотелось верить, что их реакция вызвана уважением. Но когда они зажмуривались, давясь смехом, было невозможно игнорировать проблески правды: они всего лишь пытаются снова угодить Джеку – как и множество раз до этого. Со дня старта кампании на Kickstarter до отправки десяти тысяч шлемов (или сколько их сейчас там было) судьба Oculus находилась в руках Маккоули. Действительно, разве у них был выбор?

Сказать по справедливости, Джек их не тиранил. Конечно, иногда он бывал не в меру придирчив и вдобавок строго придерживался своих убеждений, но каждый, кому случалось поработать с ним хотя бы пять минут, не сомневался, что им руководит не страсть к деньгам или властолюбие, а неудержимое стремление к совершенству. Однако благородные мотивы не отменяли того факта, что Маккоули обладал огромной властью. Все производственные цепочки Oculus замыкались на нем; он

единолично отвечал за заключение договоров с подрядчиками, которые требовались для производства наборов средств разработки. В роли подрядчиков выступали китайские компании, не известные ни одному американцу, не обладавшему компетенцией Джека, поэтому парням приходилось ему доверять – и не только в отношении стоимости пусковых цепей и тому подобных деталей, но и в других сферах.

Они доверились Маккоули, когда он, к примеру, решил, что не желает переезжать в Ирвайн и настоял, что будет работать в своей лаборатории в Ливерморе. Они не возражали, когда он заявил, что ему нужен помощник в офис и для деловых поездок, до этого работавший в американо-тайваньской торговой палате Северной Калифорнии. И даже когда Маккоули велел, чтобы компания оплачивала его поездки в Китай, длившиеся почти неделю, никто, само собой не воспротивился. *Да-да, конечно, почему, черт побери, и нет*? Разумеется, безалаберное отношение Джека к электронной переписке по-прежнему создавало проблемы. Обычно его пытался вразумить Ириб, однако увещевания, похоже, не возымели эффекта. Недавно Лаки попытался выступить в роли миротворца. «Писать Кармаку на электронную почту нужно очень аккуратно, – писал Лаки в своем письме Маккоули. – Он старается нам помогать, но нам, наверное, лучше поискать информацию внутри Oculus, прежде чем связываться с Кармаком». Надеясь, что этот сорвиголова, быть может, лучше откликается на юмор, Лаки приписал в конце письма: «Даже если мы толком не знаем, что мы делаем, нам стоит по крайней мере делать вид, что мы знаем!»

«Я бы опустил последнюю фразу… – начал было Митчелл, когда они с Лаки однажды утром выходили из лифта на своем этаже. Прежде чем продолжить, Митчелл оглянулся, желая убедиться, что Маккоули находится достаточно далеко, чтобы не слышать их: «*Возможно*, в шутке Джека есть какой-то особый смысл, которого мы не уловили. Может быть, это отсылка к чему-то?»

«Не-а, – ответил Лаки. – Джек – просто сумасбродный старикашка!»

Парни захихикали, а потом договорились встретиться на следующий день (ни свет, ни заря), если вдруг откликнется ZeniMax (те по-прежнему отмалчивались), а потом принялись судачить, на кого больше похож Джек со своими дикими замашками – на неотесанного мужлана или на «старого фашиствующего ксенофоба», но так и не пришли к единому мнению. Прежде чем они разошлись по номерам спать, Лаки спросил Митчелла, говорил ли ему Ириб, побывавший на заводе

Berway в августе, чего ожидать от фабрики.

«В общем, так, – сказал Митчелл, и на его лице появилась широкая ухмылка. – Знаешь, что такое супер-высокотехнологичные заводы? Вроде тех, что у Amazon, с роботами? Так вот, Брендан говорил, что Berway – по сути их полная *противоположность*».

«Что это значит?» – спросил Лаки.

Митчелл на мгновение задумался, как лучше всего донести до него то, что он слышал о Berway от Ириба. Стоит ли рассказывать о загадочной директрисе-распорядительнице Элен Чан, сотрудничавшей с Маккоули более десяти лет? А может быть, следует предупредить его о зловонии – кошмарном запахе горячего пластика, царящем не только на заводе, но и во всем городе? А может, лучше начать с дороги, поведать ребятам о том, как заводской рабочий завтра приедет на работу в фургоне и поведет их по каким-то диким закоулкам, где громоздятся лавки с инструментами, комплектующими и разномастной электроникой. Погрузившись в свои мысли, Нейт сдавленно хихикал, от чего у Лаки еще сильнее разыгралось любопытство. Поэтому со стороны Митчелла было несколько жестоко опустить все эти подробности и ответить уклончиво:

«Berway, как и виртуальную реальность, нужно увидеть собственными глазами».

* * *

«Она основала компанию в одиночку, – пояснил Маккоули на следующее утро, пока тряский фургон вез их в Berway. – Она потрясающая». Джек говорил об Элен Чан, с которой они вскоре познакомились на заводе. «Она родилась в семье из девяти человек, – продолжал Маккоули. – По правде, их было десять, но потом один ребенок умер. Ее отец тоже умер, Элен его не помнит. Мать воспитывала детей одна. Пособия она не получала, тогда их еще не давали. Так что ей приходилось справляться самой. Вся семья ютилась в квартире, заставленной двухъярусными кроватями. Денег на учебу в колледже не было, и Элен пошла работать на сборочную линию. Потом ее повысили и перевели в офис, и она преуспела на новой должности. Элен очень трудолюбива и по-своему умна. У нее не технический склад ума, но она весьма одаренная и чрезвычайно проницательная. А еще у нее железный характер. Если она что-то решит, переубедить ее ни за что не удастся. Но стоит ее разозлить, она надолго затаит обиду».

«А тебе когда-нибудь случалось ее разозлить?» – спросил Лаки.

«О да, – ответил Маккоули. – Скандалили напропалую. В основном из-за денег».

В случае с Oculus до скандала не дошло, хотя обстановка накалилась до предела – главным образом потому, что Чан не была настроена браться за это дело. Такой мелкий заказ, даже от друга, казалось, не стоил всей мороки. Стараясь ее умаслить, Маккоули предложил Ирибу заказать у Berway партию контроллеров для другого предприятия, в которое тот недавно инвестировал – Wikipad. Тем не менее Чан все еще колебалась, но Маккоули в итоге уломал ее. Где уж ей было устоять?

«Не забывайте: она оказывает нам честь», – напомнил МакКоули, когда фургон высадил парней у бежевого здания в деловом центре Дунгуаня. Это и был завод компании Berway Technology Ltd.

Завод не походил ни на фабрики будущего со снующими туда-сюда роботами, ни на заводы прошлых лет из сериала «Я люблю Люси», занимая некое промежуточное положение. Вид предприятия совершенно не вязался с теми образами, с которыми у нас ассоциируется автопроизводство (грязь и примитив), пищевая промышленность (регламент и стерильность) и даже «потогонки» (гнет и опасность). При первом знакомстве компания произвела на американских гостей крайне противоречивое впечатление.

Взять для начала саму Элен Чан. Ее расслабленная походка, дружелюбное приветствие и лицо сердечком с неизменной улыбкой как будто опровергали характеристику, данную Маккоули. Она совсем не казалась «железной леди», когда показывала им завод. Но вскоре она все же не удержалась и с преувеличенной вежливостью накинулась на кого-то из сотрудников, закипая от ярости. После выволочки она продолжила разговор все в той же вежливой манере, улыбаясь как ни в чем не бывало. «Пойдемте!» – защебетала она, и экскурсия тронулась дальше.

По техническим параметрам завод Berway считался крупным – он занимал целых два квартала общей площадью более сорока пяти тысяч квадратных метров. Однако внутри зданий почти везде витал дух клаустрофобии – что среди нагромождений станков механической обработки, что среди двадцати с лишним инженеров, толпившихся на объекте. Как позже приметил Лаки, чувство тесноты, вероятно, провоцировалось тусклыми тонами в отделке (полы были окрашены в травянисто-зеленый цвет, а все остальное – в блеклые оттенки белого и серого), низкими

потолками и удушливым запахом пластика.

Кроме того, шум в Berway был довольно специфический. На территории комплекса работали тридцать две сборочные линии, сто двадцать восемь стационарных литьевых машин и больше тысячи рабочих. Тем не менее в помещении не ощущалось какофонии. И куда только подевался грохот? Куда исчез скрип, скрежет и раскатистый гул механизмов? Уловить все эти звуки можно было только при сильном напряжении слуха, но окружающая обстановка как будто препятствовала сосредоточенному наблюдению. Поначалу Лаки испытывал соблазн отнести эту странность на счет какого-то особенно продвинутого уровня фэн-шуй. Но когда Митчелл в третий раз шепотом озвучил их общие мысли («Тут такой кавардак»), уже не верилось, что при такой планировке зданий возможно достичь хоть какой-то гармонии. Тогда Лаки понял, что дело обстоит с точностью до наоборот: это место – цитадель хаоса, в котором ни одна отдельная неурядица не выделялась на фоне общего беспорядка – все сливалось в дикую мешанину.

После экскурсии по заводу парни вместе с Чан уселись составлять график производства комплекта разработчика под номером один. Говорил преимущественно Маккоули, не делая тайны из того, что их положение отчаянное, и заказ нужно выполнить как можно скорее.

«Насколько быстро?» – спросила Чан.

«Мы должны начать отправку в марте», – сказал Маккоули.

«В *этом* марте? В 2013 году?»

«Да, Элен. Ты помнишь? Мы уже это обсуждали».

«Не помню такого разговора, – сказала Чан, однако ее голос прозвучал не вполне убедительно. – До марта осталось пять месяцев. О каком разговоре речь?»

«Да ладно вам, – вставил Митчелл. – Выход есть. Перед тем, как возникла проблема с мониторами, вы собирались управиться к декабрю. Верно?»

Реплика Митчелла задела Чан за живое. И хотя она сдержалась и не сорвалась на крик, в ее глазах мелькнул свирепый огонек. «Но качество имеет очень большое значение, – сказала Чан. – Моя компания не слишком крупная, но у нас сильный научно-исследовательский отдел. Нам под силу выпускать известные продукты в сотрудничестве с клиентом. И мы очень быстро работаем. Обычно на это уходит год. Но мы можем уложиться и в полгода».

«Нет ли возможности ускорить процесс?» – спросил Митчелл.

«Со своей стороны, мы поможем чем сможем, – добавил Лаки. – Я знаю, что у вас много заказов. Вы выпускаете множество

отличных продуктов. Это заслуживает восхищения! Но Rift… мы занимаемся им с утра до ночи. Ради него я готов на все (во всяком случае, мне так кажется)».

«Да, ситуация необычная, – сказала Чан, пристально глядя на Лаки. – Но вы очень молоды. Вы родили идею, но вы не знаете, как выпустить продукт».

Лаки улыбнулся: «Этим у нас занимается Джек!»

Чан хихикнула. «Хорошо! Мы в деле! Но сначала я скажу вам одну вещь. – Далее она сделала короткую паузу, обдумывая следующую реплику – не столько подбирая слова, сколько готовясь резко сбросить все покровы. – Что до меня, то я всего лишь производитель. Я выпускаю товар. Но лично я считаю, что многие компании потом захотят выпускать похожий товар. Так что, Oculus, вам нужно поддерживать свой исключительный статус. Расширить функционал? Разумеется, но нужно кое-что еще. Впрочем, ладно! Теперь мы займемся графиком и планом. Потом вы подготовите инженерную часть. Мы постараемся успеть к марту».

Как бы ни хотелось парням подкатить к Чан насчет поддержания их «исключительности» (и заодно уточнить, что значит «кое-что еще»), они не могли упустить возможность наконец-то приступить к разработке дорожной карты сроком до марта. В конце концов она приняла такой вид:

Этап	Описание	# дней
Верификация проекта	Подбор и валидация компонентов	21
Доработка проекта	Утверждение окончательного варианта	1
Инструментальная обработка 1 (ИО1)	Изготовление пресс-форм	56
Инструментальная обработка 2 (ИО2)	Точная подстройка и подгонка функциональных компонентов	10
Инструментальная обработка 3 (ИО3)	Окончательная подгонка и полировка	6
Выпуск опытной серии (ОС)	Небольшая тестовая партия («пилотный пуск»)	5
Массовое производство (МП)	Полномасштабное производство (500 экземпляров в день)	12
Китайский Новый год	Ежегодные выходные	28
Перевозка по морю	Из Китая в США (включая таможню)	28
Ориентировочный размер первой партии	5000 комплектов	нет данных
Отправка	Из Калифорнии к месту назначения	7–28

Оставалась только одна проблема – календарный план представлял собой всего лишь слова на листке бумаге. Чтобы уложиться в сроки, инженерам Berway требовалось поднапрячься, поэтому они только посмеялись над утвержденным графиком.

«Ой, Джек!», – смеялся Эйч-Кей, штатный электронный гуру Berway.

Морально опустошенные и сбитые с толку, Лаки и Митчелл забились в угол, пытаясь осознать, что сейчас произошло. Какой смысл составлять календарный план, если сроки нереальны? И если график настолько далек от реальности, почему Маккоули не подал голос, они ведь предполагали, что он вроде как эксперт?

Джек доказал, что так и есть, однако в данной ситуации он продемонстрировал весьма оригинальный и в своем роде уникальный подход.

«Так вот зачем понадобились сигареты», – заметил Митчелл, когда Маккоули надорвал упаковку красных Marlboro и начал раздавать инженерам пачки. Мало-помалу оценки сроков начали улучшаться. Говорите, на изготовление пресс-форм уйдет неделя? Может быть, они даже управятся за три дня.

«У меня такое чувство, будто я смотрю фильм о тюрьме», – сказал Митчелл, когда парни наблюдали, как Маккоули обстряпывает дело.

«Так уж тут заведено, – ответил Лаки. – Когда открываешь сердце и разум чудесам „отерря Пур-маан“».

Когда с плеч Лаки и Митчелла наконец-то свалился груз дневных забот, они ощутили укол вины за то, что доставили Джеку столько хлопот. Пусть они порою судачили о нем за глаза (хотя он и вправду был немного с приветом), но если рассуждать здраво, где бы они были без него?

Это была «суматоха в Гонконге» – выражение, при помощи которого Маккоули описывал замысловатые логистические комбинации при транспортировке комплектующих из Китая и Гонконга, минимизирующие расходы без нарушений налогового и таможенного законодательства, а также законов о сертификации. Откровенно говоря, парни из Oculus толком не понимали, как это все работает – почему тарифы намного ниже, если комплектующие перевозят через Гонконг, почему некоторые детали зарубежного производства не отвечают каким-то китайским нормам – и если уж совсем начистоту, то они и не хотели ни во что вникать. Какая разница, законно или нет они продирались через всевозможные лазейки в законодательстве, если так надо, чтобы их беспорядочный стартап удержался на плаву.

«И откуда только ты все это знаешь?» – позже спросил Митчелл Маккоули, пока они тащились по китайской глубинке на маленьком обшарпанном поезде.

«Разве такому вообще можно научить?» – спросил Лаки, постукивая ногой по пакету с дешевым китайским товаром. Внутри лежало несколько сотен резисторов, которыми Маккоули разжился всего час назад, наткнувшись на них на какой-то мелкой захолустной резисторной фабрике. Теперь они держали путь на другую такую же мутную фабрику, чтобы выторговать еще какие-нибудь комплектующие первой необходимости. – «Ты прямо какой-то злой гений в делах импорта и экспорта!»

«О, нет, нет и еще раз нет, – сказал Маккоули, чуть ли не

заливаясь краской. – Все это, знаешь ли, узнаешь по ходу. По сути, я далеко не самый сообразительный парень, чего уж там. Но мне нравится проектировать и разрабатывать вещи, чем я и занимался всю свою жизнь. Хотите – верьте, хотите нет, но для меня моя работа важнее любви. Как ни прискорбно это сознавать, но это так».

Как уже не раз бывало, он не смог ответить на вопрос. Но это его ничуть не беспокоило, Джек заслужил право нести чушь. Откровенность восполняла недостаток подробностей.

«Меня вконец достал ZeniMax, – чуть позже решительно зашептал Митчелл, чтобы не разбудить задремавшего Маккоули. – Какой бы крупной ни была бы их компания, но они не Epic. И не Valve. И есть еще не меньше дюжины других компаний, которые не ведут себя по-свински. Ладно, я понимаю, что мы всего лишь стартап. Позвольте, мы все же не просто какие-то чуваки, которые колдуют над стартапом в своей комнате в общежитии. Но, – продолжал Митчелл, выступая в роли адвоката дьявола для самого себя, – пресса *сотрет нас в порошок*, если мы потеряем Doom».

«Тут два момента, – сказал Лаки. – Во-первых, мы не можем потерять Doom. Вот просто не можем. И поэтому мы не можем потерять Джона. Во-вторых, я с тобой согласен, понятное дело, что мы не какой-то мелкий отстойный стартап. И все же любопытно, что мы вообще говорим об этом – хотя бы потому, что у крупных компаний почти в *каждом* случае есть очевидные преимущества перед стартапами. И даже у средних предприятий! Но конкретно в нашей ситуации, когда приходится искать обходные пути и колесить по стремным фабрикам… Как бы то ни было, а это один из тех случаев, когда статус мелкого предприятия нам только на руку. Вроде как еще ни одна компания так быстро не переходила к выпуску коммерческой электроники. Но люди *воображают*, будто крупные компании могут быстро продвигаться вперед, так как они располагают колоссальными ресурсами, но поскольку мы не известны и слишком малы, чтобы забивать себе голову волокитой, мы все-таки можем довести дело до конца. По сути, мы можем продвигаться даже *быстрее* любой респектабельной компании».

«Мне нравится, как ты рассуждаешь, – сказал Митчелл. – Возьму твой оптимизм на вооружение. И знаешь что? Ведь мы говорим о том же, что и Кармак. Он хочет сделать это».

«Ну да».

«Хочет сделать это…»

«Ну да».

«Так что, – подытожил Митчелл, – непременно найдется

какой-то выход».

Среди воцарившейся тишины, пока поезд пробирался сквозь вязкое месиво городов, объятых смогом, Лаки и Митчелл отчаянно боролись с желанием таращиться в окно, мысленно вопрошая: а что, если выхода нет?

Глава 16. Всего лишь мальчишки

НОЯБРЬ – ДЕКАБРЬ 2012 ГОДА

«Влатко – это… хм, *колоритный* персонаж», – предупредил Ириб Антонова, как только они прибыли в Мэриленд 21 ноября, чтобы встретиться с президентом правления Bethesda Softworks Влатко Андоновым, ответственным за переговоры между id Software и Oculus. Влатко вскоре оправдал свою…кхм, колоритную репутацию – в разговоре с Ирибом и Антоновым он был настроен недоброжелательно и заявил: «Вы, парни, всего лишь мальчишки, и вы должны работать с нами».

Учитывая, что преимущество было на стороне ZeniMax (а также то обстоятельство, что Oculus уже пообещал Doom 3: BFG Edition тысячам инвесторов), Ириб полагал, что Влатко затребует какую-нибудь возмутительную сумму за каждый экземпляр игры. Но тот, вопреки ожиданиям, сказал, что если Oculus не подпишет сделку, которую требует ZeniMax, они запретят Кармаку продолжать работу над виртуальной реальностью.

Угроза со стороны Влатко шокировала Ириба, хотя он, скорее всего, едва ли удивился бы, узнав, что в кругу своих Влатко часто называл парней из Oculus «клоунами», а всего несколько месяцев назад жаловался одному из своих знакомых в Sony PlayStation на своего «супер-гения» (Кармака), который тратит слишком много времени на «поддержку VR-версии и Doom 3: BFG Edition, и (идиотский) Oculus Rift».

* * *

«Это безумие!» – заявил Крис Дайкус.

Лаки пожал плечами, протирая миниатюрную отвертку изопропиловым спиртом.

«Ты сошел с ума!» – продолжал Дайкус.

«Эх… может быть, – ответил Лаки. – А ты можешь предложить лучший выход?»

Лаки и Дайкус сидели в офисе, пытаясь определить идеальные настройки удаления выходного зрачка – оптимальное расстояние между линзой и глазным яблоком, которое следовало заложить в конструкцию наглазника первой версии комплекта разработчика DK1, прежде чем начать производство в Китае.

В обычной компании удаление выходного зрачка

калибровалось посредством заумной системы компьютерного зрения. Но так как Oculus был стартапом и постоянно испытывал нехватку времени и денег, требовалось найти более дешевое и быстрое решение.

«Крис! Я понял! – выпалил Лаки пару минут назад. – Надо просверлить отверстие в центре линзы и вставить туда винт с плоской головкой так, чтобы он выступал за края, ясно? Мы начнем с безопасного расстояния, а потом будем закручивать винт, пока он, в общем, не уткнется прямо в глаз!»

«Что?! Нет, ни за что! – ответил Дайкус. – Так нельзя. Вдруг занесешь инфекцию?»

Замечание имело смысл, поэтому Лаки принялся обрабатывать головку винта изопропиловым спиртом. Пока он был занят, Дайкус, по-прежнему настроенный скептически, просверлил отверстие в центре линзы. Управившись, они вставили обеззараженный винт в отверстие.

«Ты уверен, что тебе это надо? – спросил Дайкус. Но прежде чем он закончил вопрос, Лаки уже надел шлем.

Согласно условиям их корявого эксперимента, для начала они зафиксировали винт на безопасном расстоянии от глаз. Тем не менее Лаки инстинктивно вздрогнул.

«Пойти на попятную – не позор, – предложил Дайкус. – Палмер, я серьезно: ты поцарапаешь глаз».

Лаки снял шлем, чтобы подкрутить винт: «Во-первых, я и раньше расцарапывал глаза – ничего страшного в этом нет. Во-вторых, металлическая головка совершенно гладкая, ее хорошо отполировали. Вероятно, это лучший предмет из всего, что касалось моих глаз! И в-третьих, скажем так, *в худшем случае*, я и в самом деле серьезно травмирую глаз, и мне придется какое-то время носить повязку на глазу. Бумс – и я стану современным пиратом!

Когда вокруг Дайкуса собралась стайка работников, они удивились, увидев, как их обожаемый учредитель проводит опыт в духе фильма «Заводной апельсин». Еще больше они удивились, когда поняли, как работает устройство. После нескольких оборотов винт зафиксировали прямо на уровне глаза. И – ура! – теперь появилась возможность измерить неизмеряемое.

«Готово!» – обрадовался Лаки. Винт буквально вгрызался ему в глаз.

«Тебе, наверное, неудобно?» – спросил Дайкус, изумленный его воодушевлением.

«Вообще-то довольно жутко, – ответил Лаки. – Но не так чтобы неудобно. Вот увидишь».

«Я, что ли, должен испытать это на себе?»

«Конечно, – сказал Лаки. – И ты, и остальные зеваки. Нужно проверить, как варьируется расстояние в зависимости от строения лица, формы глазных яблок и всего прочего. Так… кто следующий?»

* * *

«Эй! – крикнул Маккоули, обращаясь к фабричному рабочему, стоявшему во главе колонны из шестидесяти человек. – Теперь ваша очередь».

Как и Лаки, Джек проводил стихийный эксперимент, однако он стремился определить идеальное фокусное расстояние – расстояние от глаза до экрана, которое будет заложено в конструкцию следующей серии прототипов. Поскольку замер параметров наладки носит отчасти субъективный характер, Маккоули хотел собрать как можно больше данных.

Примерно через неделю он посетил офис в Ирвайне и привез первые модели DK1. Фокусное расстояние, изначально установленное Berway, вполне устраивало Джека, но не его коллег. У них были претензии буквально ко всему – к форме, весу, оптическим свойствам и так далее. Они избегали чересчур резких высказываний, но было ясно, что парни недовольны. И теперь, когда дело дошло до отладки фокусного расстояния, Маккоули, нисколько не колеблясь, отыгрался сполна.

«Послушайте, – объяснял он. – Здесь есть субъективный аспект. Особенно в настройках. Но я опробовал их на подборке из шестидесяти человек, и вот на чем мы остановились».

Несмотря на разъяснения, парни из Oculus снова остались недовольны – особенно тот самый Нирав Патель. Но что он вообще понимает? Кого волнует его мнение? Во время командировки Маккоули не раз задавался этими вопросами, потому что, к его ужасу и удивлению, Брендан, Палмер и Нейт, похоже, прислушивались к Нираву всерьез. По-видимому, они ему полностью доверяли. Та же история повторилась и с другим приятелем Палмера, Крисом Дайкусом, который, по мнению Маккоули, был горазд задавать бестолковые неуместные вопросы. Он считал парня глупым, сварливым, бесталанным и вообще довольно мерзким типом. Тем не менее мальчишки, очевидно, уважали его суждения. Почему? Как так вышло? Когда он пытался размышлять об этом, его разум начинал закипать, так что ему стоило немалых усилий оборвать поток неудобных мыслей. Больше всего на свете он ненавидел корпоративную политику.

Но это случилось около недели назад, а сейчас, ставя опыты

по настройке фокусного расстояния на фабричных рабочих, он находился в ударе – властный, инициативный, сосредоточенный и невозмутимый. Вот так, думал Маккоули, и должно быть.

* * *

«Нет, – сказала Анна Ершова, покачивая головой. – Так быть не должно».

Стив Лавалль, ее супруг, мерил шагами квартиру, которую они снимали в Финляндии. Переводя деньги на срочный депозит в самый последний момент, он одновременно утеплялся, глядя на непогоду за окном. «Мне приятно, что ты заботишься обо мне, дорогая, но со мной все будет в порядке. К тому же ты останешься дома и будешь играть с новым роботом!»

В это время года, когда воцаряется снежное безмолвие, а световой день длится всего четыре часа, почти всем приходится нелегко. Но Лавалль, как часто поддразнивала его Ершова, «лю-у-у-убил непогоду». Что он мог сказать? Погода и вправду не радовала; мороз, темнота и оцепенение вносили свою лепту, но Стив находил особое удовольствие в ощущении безмятежного покоя, привнесенного ненастьем. В интеллектуальном плане это состояние отлично проясняло мысли, да и в физическом отношении он никогда не чувствовал себя так хорошо. Как бы то ни было, жизнь в Финляндии избавила его от хронической астмы и приступов аллергии, досаждавших ему на протяжение всей жизни. Вот поэтому, когда он пробирался сквозь снег в поисках кого-то, кто поможет починить кастомные монтажные платы, присланные Маккоули из Китая, на его лице застыла игривая мальчишеская усмешка.

Но для Ершовой жизнь в Финляндии обернулась тяжелым испытанием. Она выросла в Украине, так что ее пугал не столько холод, сколько недостаток солнечного света – это было просто невыносимо. К тому же она соскучилась по Чикаго – Анна работала в Университете Иллинойса. Понимание цели в жизни, приобретенное в университетские годы, стало одной из причин, побудивших ее уговорить Лавалля в первую очередь рассмотреть предложение Oculus.

Когда муж после первой деловой поездки заявил: «Они всего лишь мальчишки, но я полагаю, у них есть какие-то особенные разработки, из которых, возможно, что-нибудь да выйдет», его слов хватило, чтобы разжечь ее любопытство, причем до такой степени, что она и ее муж загорелись желанием помочь Oculus решить проблему отслеживания движений. Но как бы ее ни

увлекал интеллектуальный вызов (равно как и возможность работать с мужем), она по-прежнему считала виртуальную реальность блажью. Однако ее мнение изменилось, когда Лавалль, вернувшийся из второй поездки в Oculus (в этот раз в Ирвайн), привез с собой один из прототипов Лаки.

«Просто взрыв мозга», – сказала она, опробовав устройство в действии. – «Да, он самый!»

Но даже уверовав в технологию всей душой, и она, и ее муж явно не спешили принять постоянные просьбы Ириба перейти на работу в компанию и сменить статус консультантов на штатные должности в Калифорнии. Помимо необыкновенных возможностей – ведь им выпал невиданный шанс оказаться в авангарде новой коммерческой технологии, решить нерешенные проблемы и определить направление развития виртуальной реальности, у супругов также имелись резонные опасения. Лавалль все еще оставался штатным университетским профессором, взявшим творческий отпуск для работы над важной книгой. Действительно ли он хочет отказываться от академической работы? Готовы ли они променять науку на бизнес? Есть ли у Oculus шансы хотя бы пережить свой первый год?

За этими вопросами, конечно же, следовали финансовые соображения. Если переходить на работу в Oculus на полный день, им придется отказаться от фиксированных университетских зарплат в обмен на лотерейный билет. В первое время им будут платить зарплату долями акций, которые в конечном счете могут обесцениться. Стоит ли вообще рисковать? От прежнего брака у Лавалля остались двое ребятишек, к тому же они с Ершовой хотели завести общих детей. Кстати, о детях… Oculus основал подросток, а управляли компанией преимущественно парни, которым еще не было тридцати. Конечно, некоторые из них, «мафия из Scaleform», как любовно прозвал их Лавалль, создали успешный бизнес в области межплатформенного ПО, но виртуальная реальность – совсем другое дело. В конце концов, когда речь заходит о возрасте и опыте, нельзя сбрасывать со счетов разницу поколений. Как бы то ни было, после недавней поездки в Ирвайн парни из Oculus показались Лаваллю очень милыми. Но для Ершовой все это не имело значения. «Дело не в том, что я тебе не верю, – сказала она. – А в том, что не важно, милые они или нет. Быть милым может *всякий*. Меня тревожит, как сложатся ваши отношения. По-моему, такие отношения чреваты насилием».

Разумеется, Ершова не имела в виду физическое насилие. Впрочем, то, чего она опасалась, не вполне подпадало и под

определение психологического насилия. Насколько она могла судить по электронной переписке, эти парни не оценили заслуг Лавалля по достоинству. Хотя небрежение ее немного задевало, Ершова не особенно переживала на этот счет. По-настоящему ее заботил характер взаимодействия сторон – слишком уж все по-деловому! Задали вопрос – сделали запрос – получили результат. Если все сложится удачно: ах, отличная работа, чувак! Если что-то пойдет не так: ты не мог бы поправить? Возможно, такое впечатление складывалось из-за асинхронности электронных сообщений. Возможно, именно так и обстоят дела в мире бизнеса (следовательно, возраст тут ни при чем). Так или иначе, предложение казалось Анне неэтичным по сравнению с тем духом сотрудничества, который, как правило, витает в академической среде, где идеи сперва выдвигают, потом обсуждают, дорабатывают и под конец формулируют взаимовыгодное решение. А от переписки веяло опасностью и эксплуатацией.

«А еще им вечно подавай все прямо сейчас», – произнесла Ершова, прежде чем Лавалль укатил из квартиры на велосипеде. Маккоули прислал какие-то кастомные монтажные платы, которые сломались; Лавалль пытался починить их самостоятельно, даже свой паяльный набор вытащил, но ничего не вышло, и теперь, вместо того, чтобы получить новые платы, Стиву пришлось колесить по городу в поисках умельца, которой мог бы спаять их вместе – если таковой вообще существовал. «Я надеюсь на лучшее, – сказала она перед тем, как тот уехал. – Но меня беспокоит, что качество приносится в жертву скорости. И так быть не должно. Нет, так точно не должно быть».

* * *

«Палмер уже рассказал тебе, как нас припечатал Влатко? – спросил Ириб Чена вечером 2 декабря, когда они ехали по Орландо, разыскивая отель, где можно было немного передохнуть перед ежегодной конференцией Минобороны I/ITSEC[37], которая должна была состояться на следующий день.

«Ну-ну, – ответил Чен. – Как же он нас назвал?»

«Мальчишками! – сказал Ириб. – Он сказал, что мы всего-навсего кучка мальчишек».

Чен расхохотался. Его новые коллеги, конечно, были молоды; возможно, их чувство юмора несколько ребячливо, но ведь они вкалывали сутки напролет (с редкими перерывами на сон и душ), так что их новаторский почин не имел ничего общего с баловством. Работа в Oculus походила скорее на тренировки в

спецназе, хотя Чену было досадно сравнивать одно с другим – слишком уж разные ставки.

Во время поездки в Орландо Чен и Ириб сполна натерпелись проблем. По прибытии в отель они поспешили в Кинкос[38], чтобы распечатать флаеры, визитные карточки и другие раздаточные материалы, стараясь произвести впечатление профессионалов при ограниченных средствах на завтрашней выставке. Во время поздней экскурсии по офису Кинкос Чен вдруг понял, что Ириб действительно любит свое дело – не саму рутинную работу, а чувство непрерывной гонки, сопровождающей устройство небольшого стартапа. И, как отметил Чен, он хорошо справлялся – прямо скажем, отлично. Наверное, он из тех парней, у которых во время игры в Super Mario Bros звездный час наступает в самом конце, когда время истекает и звучит мелодия «да-да-да-да-да».

«Как работает демо?» – спросил Ириб, когда они вернулись в отель.

«Хорошо, – сказал Чен, придвинув к лицу один из прототипов. – Скорее всего, не так надежно, как Doom 3, по правде говоря. Но эта штука точно „выстрелит“».

Задумав потихоньку дистанцироваться от ZeniMax, учредители Oculus решили, что лучше всего вместо Doom 3: BFG Edition продемонстрировать что-то другое. Проблема заключалась в другом – больше не было никакого программного обеспечения, подходящего для Oculus. Ничего подобного вообще не предвиделось. Так что нужно было склепать что-то своими силами. Времени на разработку ПО с нуля не хватало, но интеграция Эндрю Рейса для Unreal Engine продвинулась достаточно далеко (при небольшом содействии Epic, разработавшей этот игровой движок), так что Oculus удалось представить несколько штатных моделей Unreal Tournament 3. Все работало, не раскрывая всех возможностей Rift в полную силу, что и требовалось для участия в CES[39].

«Как ты думаешь, что показать на CES?» – спросил Чен.

«Об этом непременно надо подумать, – ответил Ириб. – А сейчас остается надеяться, что наши наработки не подведут».

«Конечно, не подведут, – сказал Чен, не отнимая прототипа от лица. – Эндрю хорошо поработал над интеграцией. Без шуток: работа просто отличная! Если о чем и стоит беспокоиться, то разве что о компе. Да и то в в основном в связи с тем, что он довольно старый».

«Верно подмечено», – отозвался Ириб. При том, что в Oculus круглосуточно корпели над сборкой шлема и разработкой ПО для управления им, было недолго упустить из виду, что все это едва ли сработает без мощного компьютера, способного обеспечить

слаженное взаимодействие и совместимость всех компонентов. Лаки и Антонов уже знали это по собственному горькому опыту после встречи с руководством Valve. Следовало учитывать этот момент, чтобы двигаться дальше. Теперь, собираясь на I/ITSEC, оставалось лишь надеяться на лучшее.

По сравнению с крупнейшими ежегодными мероприятиями игровой индустрии, такими как CES, GDC и E3), конференция I/ITSEC выглядела весьма скромно. Мероприятие ежегодно посещало около пятнадцати тысяч человек, причем почти все из них работали в оборонных ведомствах и правительственных структурах. В связи с этим появление Oculus на таком мероприятии выглядело довольно странно, но важно было определить, как компания смотрится на фоне потенциальных конкурентов. «Не забывай, – сказал Лаки Чену на прошлой неделе, – что оборонка – единственная отрасль, которая продолжала вкладывать средства в виртуальную реальность после девяностых. По сути, это единственный реальный покупатель VR-устройств. Наверное, ты думаешь, что тебе предстоит увидеть какую-то безумную жуть, но, скорее всего, тебя ждет разочарование, потому что последние десять лет отрасль находилась в глубокой коме».

На конференции после вступительной речи генерал-лейтенанта Гленна М. Уолтерса, командира Второго авиакрыла Корпуса морской пехоты, Чен впервые столкнулся с тем, о чем предупреждал его Лаки, ощутив, в каком глубоком сне до сих пор пребывала отрасль.

Армейский офицер (перед демонстрацией): Пожалуй, я готов попробовать.

Армейский офицер (после демонстрации): Невероятно! Сколько стоит?

Джо Чен: Три сотни.

Армейский офицер: Может, уступите? Возможно, вас устроит двести пятьдесят тысяч?

Джо Чен: Извините, я не имел в виду триста тысяч. Я имел в виду всего триста долларов.

Армейский офицер: Не может быть! Вы серьезно?

Джо Чен: Абсолютно, сэр.

Армейский офицер: (голова взрывается).

Речь идет о долларах США? А комплект разработчика бесплатный? Погодите, нас часом не снимает «скрытая камера»? Приятные сюрпризы повторялись все чаще. Все эти люди, связавшие жизнь с войной, в большинстве своем прошли суровую школу боевых действий, но их лица светились восторгом, словно у ребенка, впервые увидевшего фокус. Позже многие из них

задавались вопросом: как же вы, парни, в таком случае собираетесь зарабатывать?

Глава 17. Oculus против Ouya

18 ДЕКАБРЯ 2012 ГОДА

«Все волшебство кроется в программном обеспечении», – воскликнул Ириб, демонстрируя слайды презентации четырем гостям, удостоенным приглашения в главный офис Oculus в знак благодарности за самые крупные взносы в поддержку проекта на Kickstarter.

Технически так все и было – один из гостей и вправду пожертвовал Oculus пять тысяч долларов и получил заслуженную награду, однако Ириб не учел весь контекст. Так что, когда под конец встречи этот гость высказал желание сотрудничать, Брендан слегка растерялся.

«Вы хотите с нами работать?» – спросил Ириб, все еще не осознавая, что его гостем и спонсором оказался соучредитель стартапа Words With Friends Пол Беттнер.

«Да, – ответил Беттнер, улыбаясь как можно шире, чтобы его бодрый настрой передался собеседнику. – Да!»

«Итак, вы хотите с нами работать? – повторил Ириб, искоса посматривая на Беттнера и других разработчиков, которых он привел с собой. Они прилетели из Техаса – предстояла пара встреч в Южной Калифорнии, которые, как надеялся Беттнер, дадут начало новому этапу его карьеры.

«Прошу прощения, если вам показалось, что я опережаю события, – сказал Беттнер. – Не хочу задеть ничьи чувства. Но мы думали, что могли бы помочь вам разработать что-то вроде Words With Friends в виртуальной реальности. Я не имею в виду конкретно эту игру, но что-то в той же степени захватывающее».

«Погодите, – сказал Ириб и бросил быстрый взгляд на своих компаньонов – Лаки и Митчелла, но те, по-видимому, тоже находились в замешательстве. А может быть, они растерялись потому, что растерялся Ириб? Черт возьми, подумал Брендан, как же меня все достало.

«Мы – те самые парни, которые создали Words With Friends», – сообщил Беттнер.

«Ах вот оно что, – отозвался Ириб, пытаясь скрыть смущение за нарочито небрежным равнодушным тоном. – Я думал, что встреча состоится завтра. Я полагал, что вы, парни, пришли получить свою награду за Kickstarter, просто в гости».

«Сказать по правде, – ответил Беттнер, – мы действительно пришли получить свою награду за Kickstarter, но мы все же

надеялись, что сегодняшняя встреча станет прологом к более долгому разговору, который сулит выгоду всем сторонам».

Как только парни из Oculus поняли, кто пожаловал к ним в гости, они осознали, что им хочется в точности того же. В конце концов, о лучшем развитии событий не приходилось и мечтать: в лице Беттнера им подвернулся талантливый разработчик, выпустивший игру-хит и заслуживший доверие широких масс, но при этом не связанный бюрократическими причудами крупной студии (не такой как ZeniMax). «Пока мы еще не вполне представляем, как должны выглядеть такие отношения, но, конечно, стоит обсудить способы сотрудничества; само собой, пусть наша сегодняшняя встреча станет прологом для более долгого разговора», который отчасти продолжился в конференц-зале. Беттнер рассказал о своем отпуске в Сан-Диего и своем стремлении «как можно раньше осваивать новые платформы», а затем беседа переместилась в офис Лаки.

«Это из Chrono Trigger? – спросил Беттнер, указывая на фигурки воинственных героев на столе у Лаки. Тот гордо кивнул в ответ, и между ними протянулась нить обоюдного восхищения и даже, возможно, дружбы. Беттнер был тронут, узнав, что Лаки разделяет его пристрастие к японским RPG-играм (и в особенности к играм более раннего поколения), а Лаки впечатлило, насколько быстро Беттнер опознал персонажей (равно как и то, что парень, создавший Words With Friends, оказался не просто заурядным поверхностным геймером). «Погодите, – сказал Беттнер, – когда вышло первое издание Chrono Trigger, вы уже появились на свет?»

Лаки рассмеялся. «Давайте считать… Chrono Trigger вышел в 1995 году. По-моему, в мае. Так что я уже родился! Мне было два с половиной года. Продолжайте, Пол. Я не настолько молод».

«Но как… – Беттнер осекся, не зная, как задать волнующий его вопрос и при этом не выказать пренебрежения. Ему очень хотелось узнать, почему Палмера, в отличие от большинства его сверстников, вообще заинтересовала игра, которой больше шести месяцев, да еще и вызвала такое уважение. – Я имею в виду, почему…»

В этот раз Беттнера прервал сам Лаки. «Потому что, – пояснил он, – великая игра всегда остается великой. А если где-то появляется великая игра, я ее непременно разыщу».

Затем последовало обсуждение компании Nintendo, чье мастерство в создании великих игр приводило Лаки и Беттнера в неописуемый восторг. «Меня реально восхищает их способность постоянно создавать крутые вещи, – сказал Беттнер, качая головой. – Я к тому, что благодаря Nintendo я всей душой

полюбил видеоигры и мини-приставку NES. А ведь когда это было – двадцать четыре года назад? Или двадцать пять? Так или иначе, вас тогда еще и на свете не было. Прошло много-много лет. И тем не менее до сих пор, несмотря на то, что *все* в корне переменилось – аппаратное и программное обеспечение, геймерская субкультура и все такое, они по-прежнему выпускают игры высочайшего качества».

Лаки кивнул: что тут еще сказать? Даже после выпуска последней консоли Nintendo, Wii U, которая появилась в продаже месяц назад и получила по большей части сдержанные отзывы, сами игры практически единогласно признавались потрясающими – безо всякого преувеличения.

«Я понимаю, что это прозвучит банально, – сказал Беттнер, – или, быть может, самонадеянно, но когда я основал новую студию, я задался целью создать аналог Nintendo для нового этапа развития игровой индустрии. Да, я понимаю: до чего же банально!»

«Честно признаться, – сказал Лаки, – вы не первым озвучили такое желание».

«Я знаю, – сказал Беттнер. – А что же представляет собой студия, которую я только что открыл? Вся наша студия – это я сам и те трое ребят, которых вы сегодня видели, у нас даже названия нет! Я понимаю, что преследую нереальную цель, но уж как есть. Но я расскажу вам кое-что о Nintendo, что многие часто упускают из виду: их игры кажутся такими безупречными в том числе и потому (разумеется, в меньшей степени), что девелоперские команды, разрабатывающие для них ПО, имеют преимущество – они знают, какие новинки в аппаратном обеспечении вот-вот выйдут на рынок. Их держат в курсе дела, и поэтому они могут создавать игры, использующие каждый аспект „железа“ с максимальной выгодой. Это одна из причин, по которой меня так радует, что мы нашли друг друга. Я еще не вполне понимаю, насколько мы готовы вложиться в виртуальную реальность, но мы хотим обосноваться в ней как можно раньше».

«Любопытно, – отозвался Лаки. – Можете не называть точных цифр и всего такого, но что вы подразумеваете под „вложениями“? Насколько решительно вы настроены? Вы хотите, к примеру, основать студию, выпускающую игры для виртуальной реальности? Или вы хотите просто разрабатывать игры, в числе которых будет несколько VR-версий?»

Беттнер сжал губы. Прошло не более часа с тех пор, как ему впервые продемонстрировали виртуальную реальность, и ответить на вопрос, поставленный ребром, было непросто. Он все еще пытался осмыслить происшедшее, уравновесить эмоции

(«Черт возьми, я буквально ощутил, что нахожусь где-то не здесь»), и тревожные звоночки от разума («Черт возьми, создать жизнеспособную нишу для виртуальной реальности почти невозможно»).

«Буду честен, – сказал Беттнер. – Первое, о чем я подумал, когда примерил ваш шлем: вау, вот оно, будущее! Однажды я уже ощущал что-то подобное, когда у меня появился первый компьютер. Так что это поразительно, без шуток – честно, я даже и помыслить не мог, что когда-то это чувство посетит меня снова, и вот сейчас я знаю, что хочу выпустить *что-нибудь* совместно с вами, ребята. Вот только какое это будущее – реальное или вероятное? Раскрою карты: мы параллельно ведем переговоры с Ouya. У них свое видение будущего, которое, откровенно говоря, не так увлекательно, как у Oculus, зато дорога к нему вырисовывается более-менее ясно».

«Очень интересно, не так ли? – задал риторический вопрос Лаки. – Вроде как еще никто не называл Oculus и Ouya прямыми конкурентами, потому что мы работаем над совершенно разными проектами. И мне в принципе *нравится*, что они делают; я даже отправил им взнос на Kickstarter и – только никому не говорите – мы даже обсуждали с ними возможность сотрудничества. Но в то же время, если как следует задуматься, мы конкурируем с ними таким вот странным образом. Мы вроде по-разному представляем себе будущее игровой индустрии и, в конце концов, наши сценарии будущего в принципе взаимоисключающие».

«Возможно только одно будущее», – пошутил Беттнер.

«Именно! Так и есть. И мы, и они пытаемся выстроить для себя ниши, а разработчиков, способных поддерживать существование обеих ниш, не хватает – во всяком случае, до тех пор, пока консоли все еще в ходу. Так что самое интересное заключается в том, что и Oculus, и Ouya пытаются продать совершенно разные версии неизбежности». – Лаки мгновенно осекся, опасаясь, что он, наверное, наговорил лишнего, но тут Беттнер был с ним согласен и кивал в такт.

«Вы попали в точку, – сказал Беттнер, очарованный кратким монологом, который только что выдал Лаки. Теперь Беттнеру понял, что Лаки – прирожденный шоумен, и удивился, как же он не заметил этого раньше.

«О! – воскликнул Лаки. – Еще одна очевидная разница между нами и Ouya – мы *сейчас* отправляем комплекты разработчика, а они отправляют комплекты *только* за несколько месяцев до выпуска».

«Ха, – хмыкнул Беттнер. – Я об этом уже размышлял».

На следующее утро Беттнер встретился за завтраком в

помпезном бранч-споте в Брентвуде с генеральным директором Ouya Джулией Урман, энергичной и необычайно целеустремленной женщиной.

Как и многие прорывные идеи, план Ouya в теории звучал превосходно. С точки зрения Беттнера, который стремился создавать предельно доступное «попсовое» ПО на радость пользователям, идея дешевого устройства, позволяющего играть в простые игры где угодно, звучала прямо-таки волшебно. Но несмотря на воодушевление, он не был уверен, что геймеры готовы отказаться от традиционной установки на «больше, мощнее и быстрее», задававшей тон в инновационном производстве консолей, ради свободы и неординарности устройств, которые окажутся меньше, слабее и дешевле. Что ж, если за следующие полгода что-нибудь прояснится, тогда он ответит твердое «да».

В придачу к триумфу на Kickstarter, Урман уже удалось подрядить кое-каких именитых разработчиков, выманив у Ким Свифт (самая известная разработка – игра Portal), Тима Шейфера (создатель Psychonauts), nWay (ChronoBlade), Tripwire Interactive (Killing Floor) и некоторых других важных фигур согласие разрабатывать игры только для Ouya. За счет решимости Ouya дать ход новому поколению геймдизайнеров список признанных талантов выглядел более чем многообещающе. Нацелившись сокрушить входной барьер, Ouya также оказывала финансовую поддержку проектам, созданным неизвестными талантами, делая ставки на молодых разработчиков, таких как Мэтт Торсон (его игра TowerFall о состязаниях лучников на арене произвела фурор на последнем геймджеме в Ванкувере) и новые студии наподобие Robotoki, основанной Робертом Боулингом, бывшим креативным стратегом Infinity Ward.

Также была еще одна, не менее веская причина относиться с оптимизмом к плану Ouya: их набор средств разработки ПО (сокращенно ODK – Ouya Development Kit) вышел на рынок в тот же месяц, и с тех пор его уже успели скачать более десяти тысяч раз. Следовательно, Беттнер мог незамедлительно приступить к работе, тогда как SDK Oculus еще даже не существовал.

От: Пол Беттнер
Дата: 26 декабря 2012 года
Тема: Надежды и мечты

Я должен обрести почву под ногами. С тех пор, как мы впервые увидели эту штуку в Калифорнии, я потерял покой. Я хочу приступить к делу. Готов привлечь кое-кого из своих по-настоящему талантливых людей и создать что-то эдакое. Но с

чего начать? Ведь наш замысел так велик и не вполне ясен…

Я хочу строить прибыльный бизнес, а не научно-исследовательскую лабораторию… Моя страсть – творчество. Я намерен поставлять на рынок необычайно крутой товар, который изменит жизни миллионов людей. В случае с Words With Friends нам это удалось. Теперь пришло время повторить наш успех. Мне больше всего хотелось повторить свой триумф, находясь на передовой прогресса. Мне нравится наблюдать за появлением инноваций и затем создавать вещи, которые захочется покупать людям, которые пока даже не знают, чего хотят. Кто мог предсказать, что весь мир захочет играть в Scrabble с мобильных телефонов? Мы узнали об этом, потому что сделали то, что хотели, и думали, что это понравится и другим, даже если они об этом не догадываются.

Находиться на передовой – чудесно и круто, но в то же время опасно и сопряжено со смертельным риском. Компании, выбравшие не ту сторону, быстро погибают или продвигаются вперед слишком медленно. Балансировать на волне «новой большой крути» – дело непредсказуемое☺

Итак, я задал себе два простых вопроса.

#1 Стоит ли ожидать сенсационного VR-хита в ближайшие несколько лет? Очевидно, что **нет**. Виртуальная реальность наконец-то начинает обнаруживать незаурядный потенциал, но пока она еще недостаточно созрела. Возможно, через три-четыре года дозреет. А пока мы видим лишь знаки, оповещающие о ее близком пришествии, но до сенсационных массовых хитов еще далеко.

#2 Появится ли в ближайшие годы сенсационный хит для консоли с высоким разрешением за девяносто девять долларов? **Определенно да**, причем сенсаций будет множество. Есть **открытая демократизированная** домашняя консольная платформа за девяносто девять долларов, которая вновь изменит облик отрасли, сыграв в индустрии видеоигр ту же роль, что и айфон в индустрии мобильных игр. Всем захочется ее купить, и в конечном счете каждый будет разрабатывать для нее игры.

Ответы напрашиваются сами собой и кажутся мне вполне логичными… Теперь я убежден, что следующий большой шанс заключается в том, чтобы вклиниться в новую громадную поднимающуюся волну спроса, которую повлечет за собой революционная консоль стоимостью девяносто девять долларов.

Виртуальная реальность тоже дает такой шанс, вероятно, еще быстрее, чем можно ожидать. Но до того, как у нас будет возможность создавать настоящие VR-продукты, преображающие жизнь миллионов людей, виртуальная реальность не сможет

увлечь меня по-настоящему. На мой взгляд, VR-волна, наверное, последует за нынешней, консольной.

Ребята, что вы об этом думаете?

Глава 18. Хорошее, лучшее и выдающееся на CES-2013

ЯНВАРЬ 2013 ГОДА

Сорокачетырехлетний Лэйрд Маламед, только что назначенный исполнительным директором Oculus по производственным вопросам, вошел в конференц-зал, где собрались разработчики в возрасте чуть за двадцать. По его мнению, эта толпа малолеток *решительно* не походила на сообщество новаторов, задавшихся целью изменить мир – они скорее напоминали ватагу мальчишек, которые могли бы играть в Halo вместе с его приемным сыном. И в какую только чертовщину я влез, подумал он.

«В целом, – пояснил Ириб своей команде, – его задача – организовать все, чем мы здесь занимаемся. Лэйрд, почему бы вам не представиться ребятам? Расскажите им, как вы пришли в нашу отрасль и что вы намерены сделать в ближайшее время».

«Разумеется, – ответил Маламед, сердечно приветствуя новых коллег взмахом руки. – Полагаю, что для начала мне следует ответить на вопрос, который, вероятно, всех вас тревожит: да, я *вполне* осознаю, что только я ношу сорочку, застегнутую на все пуговицы».

Неопрятный вид коллег, среди которых можно было стать своим, только не *слишком* усердствуя, также напомнил ему о том, какое впечатление, вероятно, производил он сам двадцать лет назад, когда работал в Activision – компании, занимавшейся изданием игр, за которой числилось несколько влиятельных франшиз, таких как Call of Duty, Guitar Hero и Skylanders.

Когда Маламед пришел в Activision в 1994 году, там царила захватывающая атмосфера: в ту пору модное слово «мультимедиа» не сходило с уст, и поэтому компания сделала на него первоочередную ставку, тем самым обеспечив безграничные возможности для карьерного продвижения, хотя порою приходилось изрядно попотеть, чтобы довести дело до конца. Благодаря опыту напряженной работы Маламед полюбил процесс разработки игр, а в Activision полюбили Маламеда и его игры. С тех пор он быстро поднялся до директорских должностей и часто выступал в роли исполнительного продюсера ряда проектов, включая такие игры, как Zork: The Grand Inquisitor (1997), Voyager – Elite Force (2000) и даже первое издание Call of Duty (2003).

«Если вернуться на несколько лет назад, – сказал Маламед, обращаясь к группе разработчиков, – станет понятно, почему я сейчас стою перед вами. Мы купили компанию Red Octane, создавшую Guitar Hero при содействии Harmonix. Наши идеалы в то время исключали слияние Red Octane с Activision; они должны были оставаться самостоятельными бизнес-единицами с собственными сетями поставок и командами разработчиков аппаратного обеспечения. И тогда Майк Гриффит, наш тогдашний исполнительный директор, попросил меня стать старшим вице-президентом по производству, – Маламед углубился в воспоминания, и на его лице заиграла улыбка. – Помню, я тогда сказал Майку: „Но я же ничего не знаю о „железе“! На протяжении всей своей карьеры я занимался софтом“. И он мне ответил: „Ничего, научишься“. И он оказался прав. Мне достался по-настоящему хороший коллектив, который мне помог. И у нас все получилось. Общими усилиями мы всего добились. Итак, я вступил в должность, чтобы вывести в топ Guitar Hero, – подытожил Маламед, апеллируя к бурному успеху симулятора Guitar Hero и его многочисленных сиквелов. – А потом я уронил игру ниже плинтуса», – напоследок заметил он с самокритичной усмешкой, имея в виду катастрофический провал Guitar Hero 5 и всех последующих изданий.

В такие мгновения Маламед чувствовал, как после самокритических замечаний между ним и небольшой компанией, собравшейся в помещении, протягивается нить, авторитетно напоминая, что разница в возрасте не имеет значения перед лицом общего пристрастия к компьютерным играм. Прошло чуть больше года с тех пор, как он ушел из Activision, преследуя кое-какие цели за пределами игровой индустрии, которые он откладывал несколько лет подряд. Параллельно Лэйрд преподавал в Южно-Каролинском университете на неполную ставку, консультировал благотворительные организации, в частности Фонд Билла и Мелинды Гейтс, и готовился к предстоящей череде марафонов (бегать он любил почти так же страстно, как и создавать игры). Но стоило вспомнить кое-какие крупные хиты со времен Activision, как он понял, насколько сильно его желание вновь достичь такого же успеха.

«Guitar Hero прямо-таки „выстрелил“ в один миг, – пояснил Маламед. – И я внес свою лепту в этот культурный феномен. Мой скромный вклад в успех заключался в том, чтобы обеспечить соблюдение сроков выпуска игры, уложиться в бюджет и организовать хороший маркетинг. Хотя это лишь *одна* из частей всего того, что нужно сделать для воплощения наших планов в жизнь, но это та самая часть, которая… Не знаю, как это точно

сформулировать. Но мне кажется, что в ней заключено все».

После собрания, на котором Маламед получил свою порцию приветствий и добрых пожеланий от команды разработчиков, Ириб, Митчелл и Лаки ненадолго отошли в сторонку, чтобы поболтать наедине.

«А ты думал, что это мы – „костюмы“!» – пошутил Митчелл.

Лаки рассмеялся: «А вы и есть „костюмы!“ И он тоже „костюм“! Но он, похоже, действительно крут».

«Ага, – сказал Ириб. – Непросто было его заполучить, но, поверь мне, он того стоит».

Маламед хотел уже сейчас доказать свою пользу для дела, и начал с того, что решил взять на себя решение всех финансовых вопросов, освободив Ириба от этой почетной обязанности. Он хотел взять на себя вопросы типа «что у нас в банке?», «какие счета нужно оплатить?», и, наконец «как идут дела?».

«Это логистический кошмар», – сказал Маламед Ирибу, когда его первая неделя в Oculus подошла к концу.

«Брендан, – несколько скованно сказал Маламед. – Это логистический кошмар».

«Вы имеете в виду что-то конкретное?» – спросил Ириб.

«Один из наших спонсоров с Kickstarter живет в Анголе, – ответил Маламед. – Не имею понятия, как доставить ему комплект. И это только одна страна. У нас есть спонсоры с Kickstarter еще в ста девяти странах. Я начал было переговоры с транспортно-экспедиционной компанией, с которой связан Нейт, на что они ответили: „Ах, мы намерены перевезти все комплекты из Китая в Сан-Франциско, а потом перешлем их мелкими партиями в остальные части света“. По-моему, это безумие. Потом меня поставили перед фактом, что 35 % продаж приходятся на зарубежные страны. Поправьте меня, если я не прав, но наша кампания на Kickstarter не обязывает нас устраивать отправку куда-либо еще».

«Да, вы правы, – ответил Ириб. – Мы так сильно сосредоточились на разработке шлема, стараясь закончить сборку вовремя, что просто… ну, вы сами понимаете».

«Конечно, – сказал Маламед. – Теперь перейдем к другому вопросу: есть какие-то новости от ZeniMax? Я помню, что вы говорили во время переговоров, но, может быть, за это время что-то изменилось».

«Еще нет, – сказал Ириб, качая головой. – Погодите секунду, сейчас я расскажу вам последнюю новость».

Последняя новость, к сожалению, оказалась вовсе не последней. Известие пришло 10 декабря, когда Ириб отправил им последнее предложение компании – 15 % акций в обмен на шесть

миллионов долларов инвестиций. Если бы ZeniMax не захотели инвестировать такую сумму, что по мнению Ириба, было вполне возможно, они все еще могли бы выкупить долю по той же стоимости (четыреста тысяч долларов за один процент). Как только ZeniMax выкупят долю в размере 10 %, они получат место в совете директоров Oculus.

Ко всему прочему, независимо от суммы инвестиций, внесенных ZeniMax, и даже без каких-либо вложений, предложение предусматривало 2 % акций в обмен на разрешение занимать должность технического консультанта Oculus для Джона Кармака.

«Так какие же последние новости? – спросил Маламед. – Они еще не отвергли предложение?»

«Они даже еще не ответили», – ответил Ириб.

Маламеду почти удалось посмотреть на проблему под другим углом. Oculus *требовалось* закрыть сделку, и поскорее. Отношения с Кармаком – их главный актив. Но Маламед закрыл эту тему и перешел к следующей проблеме – денежным поступлениям.

На тот момент общая сумма сбережений Oculus состояла из посевных инвестиций Ириба и Антонова (два с половиной миллиона долларов) и денег, собранных на Kickstarter (2 437 429 долларов за вычетом 10 % комиссии). Поскольку сборка аппаратного обеспечения производилась по себестоимости, все средства, собранные на Kickstarter (и часть посевных инвестиций), ушли на оплату первой партии шлемов, насчитывавшей десять тысяч экземпляров. В результате у них оставалось чуть меньше двух миллионов. Такая сумма могла выглядеть солидно для стартапа, где штатное расписание урезано до предела, а фонд зарплат крайне скуден, так как основным инструментом мотивации служат акции. Но даже в таком случае эксплуатационные расходы резко возрастают, особенно для стартапа, занятого в сфере аппаратного обеспечения, у которого к затратам на аренду, поездки и страховку прибавляются дополнительные статьи расходов вроде тестирования, инструментальной обработки, изготовления прототипов и непредвиденных трат вроде робота за тридцать тысяч долларов, которого потребовал Стив Лавалль. К тому же, само собой, присутствовали и расходы на софт, причем не только в отношении SDK, интеграций, плагинов и тому подобного, но и касающиеся разработки контента. С самого начала в Oculus понимали, что контент – всему голова. И поскольку весь смысл в выпуске первой версии комплекта разработчика (DK1) состоял в привлечении внешних разработчиков и расширении их

возможностей, существовала насущная потребность в создании собственного контента. Ребята из Oculus надеялись, что через несколько лет они будут в состоянии финансировать множество проектов, причем не только внутренних, но и внешних, и при этом финансировать их как с нуля, так и на стадии пост-демо или на решающем финальном этапе. В этом заключалась их истинная цель, мечта о счастливом дне, который когда-нибудь настанет. Но все, что сейчас мог себе позволить Oculus – заключить договор подряда с небольшой студией Пола Беттнера. Хотя, как пояснял Маламед Ирибу, заключать договор было нельзя – по крайней мере, не на ту сумму, на которой в конце концов сошлись Беттнер и Oculus – сто тысяч долларов в месяц.

«Это внушительные расходы, – продолжал Маламед. – Точнее, одна из многих внушительных расходных статей. А у нас всего лишь маленький стартап».

Ириб уважительно кивал. Как бы его ни бесили все эти речи, их нужно было выслушать.

«В общем, – вел Маламед, – я наскоро набросал диаграмму по расходам на оставшиеся задачи. По моим предварительным расчетам – причем заметьте, что я считал наспех и, по всей видимости, до сих пор не располагаю всей необходимой информацией – даже если мы будем продолжать продавать комплекты через Интернет и обойдемся без найма новых сотрудников, то примерно к середине лета мы останемся ни с чем. Вот что я скажу вам, господа директора: у нас осталось шесть месяцев».

«Шесть месяцев?» – переспросил Ириб.

«Примерно», – ответил Маламед.

«Ладно…»

«Да уж…»

«Хорошо, – сказал Ириб, едва сдерживая хихиканье, – бюджет скуднее, чем я рассчитывал. Хотя, это и не удивительно. Полагаю, что нам всего лишь придется агрессивнее продвигать серию А».

«Совершенно верно, – ответил Маламед. – Я с нетерпением ожидаю такого исхода. Извините за то, что озвучиваю очевидные вещи, но при оставшихся запасах времени очень важно успешно выступить на CES».

* * *

6 января, через несколько дней после того разговора, над входом в Центральный павильон вспыхнула розовая неоновая вывеска «Лас-Вегас», освещающая предмет гордости CES, где

выставлялись последние новинки индустрии развлечений, аудио- и видеотехники. Казалось, что посетители шли безостановочным потоком, пробивая локтями дорогу к многочисленным моделям смартфонов, компьютерных процессоров и к прославленным телевизорам с разрешением 4К, которые должны были вскоре появиться в продаже.

В помещении выставочного зала сотни компаний – старых и новых, крупных и мелких – демонстрировали еще не вышедшие новинки в своих павильонах. Однако Oculus нигде не было видно, потому что все павильоны были заняты еще несколько месяцев назад. Все конференц-залы в выставочном центре и окрестных отелях тоже были сданы. Так или иначе, единственное помещение, которое удалось заполучить Oculus – номер-люкс на тридцать шестом этаже отеля The Venetian, расположенного в нескольких милях от выставочной суеты.

Хотя выбранная локация заметно осложняла привлечение прессы, парни из Oculus, участвующие в выставке – Лаки, Ириб, Митчелл, Патель и Чен, а также пиар-дуэт компании в составе Джима Реднера и Эрика Шумахера, сделали все возможное, чтобы придать своему люксу как можно более деловой вид. С учетом всех обстоятельств стоит признать, что ребята потрудились на славу – вывесили несколько баннеров, разбросали повсюду рекламные материалы и обустроили демостенд для фото под люстрой в центре комнаты. Само помещение выглядело роскошно – пианино, стулья под старину и столько позолоты в отделке, что шутки о царе Мидасе напрашивались сами собой. По сравнению с павильонами в конференц-центре или типичным конференц-залом в отеле номер Oculus с его пафосной обстановкой казался весьма странным местом для попытки совершить техническую революцию. «Вот что: если бы только заставить корреспондентов The Verge проделать такой путь».

«Да, – сказал со смехом Митчелл. – Если бы как-нибудь удалось заманить журналистов The Verge в люкс „Либераче“, да еще и поселить рядом [главного редактора] Джоша Топольски, тогда нам *точно* пришлось бы показать высший класс».

«Но, Нейт, – игриво возразил Лаки, – о чем ты вообще говоришь? Тут, в Oculus, мы всегда показываем высший класс. Мы не делаем второсортных вещей. За кого ты нас принимаешь – за Ouya, что ли?»

«Эй, эй! – полушутя-полусерьезно вмешался Ириб. – Вы оба, довольно негатива! Мы счастливые солнечные люди, и нам хочется всего лишь раздать всем Oculaid[40]».

«Ну да, конечно, – подхватил Лаки в ответ. – Oculaid для всех!»

Через несколько часов Реднеру и Шумахеру удалось подбить кое-кого из репортеров проехаться до отеля The Venetian. Среди них затесалась и небольшая группа сотрудников The Verge во главе с журналистом Нейтаном Ингремом.

«Большое спасибо вам за то, что выбрались к нам», – защебетал Митчелл, приглашая посетителей в номер.

Когда группа принялась снимать видео-практикум, который должен был стать визуальным дополнением к статье Ингрема, Митчелл как бы невзначай спросил, не присоединится ли к ним соучредитель и главный редактор The Verge Джош Топольски.

К сожалению, Топольски возвратился в трейлер The Verge. Скорее всего, он застрянет там почти на всю неделю, просматривая бесчисленные подкасты, видеостримы и статьи, которые они будут стремительно сочинять все это время.

Митчелл был изрядно раздосадован, узнав, что у него не будет возможности продемонстрировать Rift главному законодателю мод в The Verge. Что немаловажно, Oculus удалось заманить резонансное сетевое издание в люкс «Либераче»; так что, если все сложится удачно, слухи и разговоры о них, скорее всего, будут звучать все громче.

Статья, написанная по итогам визита, вышла в тот же день. Не сказать, чтобы она была блестящей, но в тексте набралось достаточно броских цитат, например, «невиданный прежде эффект погружения» и «история Oculus почти так же занятна, как и сам Rift». Теперь Реднер и Шумахер могли обхаживать другие издания и, вероятно, уболтать их на дополнительные публикации. Пока пиарщики выполняли свои обязанности, Лаки и Чен выкроили время, чтобы обойти весь выставочный зал. Среди тысяч продавцов и павильонов, заполонивших все обозримое пространство, было трудно не сожалеть о том, что Oculus оказался так далеко от этого праздника жизни.

«Если бы мы тут обосновались, – произнес Лаки, – все первые призы были бы наши. Представляешь, какая бы к нам выстроилась очередь? Готов поспорить, что из-за нас объявили бы пожарную тревогу!»

«Чувак, – сказал Чен, – ты что, гордишься тем, что теоретически можешь поднять пожарную тревогу?»

Лаки рассмеялся: «Ты знаешь, что я имею в виду».

«Да, я тоже считаю, что если бы мы тут обосновались, мы бы порвали всех этих придурков. Но сколько бы публикаций мы ни собрали, торча тут в выставочном зале, мы могли бы получить столько же на GDC. И у нас на руках готовый комплект разработчика, который можно было бы там показать. Так что если нас немного похвалит WIRED или IGN, нам будет приятно, но,

откровенно говоря, какая с этого польза?»

«Брендан говорит, что венчурным инвесторам нравится вся эта шумиха», – ответил Лаки.

«Он прав, – сказал Чен. – Им все это нравится. И так как именно Брендан должен иметь с ними дело, это называется „Проблема Брендана“! Положись на Эрика и Джима. Они сподобились организовать *хоть какие-то* интервью без подготовки, а это впечатляет!

Но Лаки уже переключил внимание на другую тему. «Ух ты! – воскликнул он, уставившись в телефон. – Сам HipHopGamer пожаловал!»

HipHopGamer (настоящее имя – Джерард Уильямс) был тем самым страстным YouTube-блогером в бандане, с которым Лаки пересекался на интервью в PAX Prime. Ему нравилось воодушевление блогера в духе ярмарочного зазывалы (некогда HipHopGamer объявил Rift «лучшим девайсом из всего, что было создано в игровой индустрии») и его эксцентричный имидж – к примеру, он появлялся на публике, надев на себя копию золотого чемпионского пояса Всемирной федерации рестлинга.

«Пригласи его к нам в люкс „Либераче“, – предложил Чен. – Или пусть подойдет к Steam Box. Стоит потолковать с ним на предмет сотрудничества».

Гвоздем программы (по крайней мере, среди геймеров) в этот раз стало первое издание нашумевшей игровой консоли Steam Box, разработанной Valve. Слухи ходили еще с марта 2012 года, когда, как вы догадались, Джош Топольски из The Verge объявил, что «Valve тайно разрабатывает домашнее устройство для видеоигр». Управлять игровой консолью, получившей название Steam Box, предполагалось при помощи собственной операционной системы Valve, аналогичной Unix – SteamOS, которая тогда все еще находилась в стадии разработки и должна была ознаменовать дебют Valve в сфере производства аппаратного обеспечения. Однако, не в пример старожилам отрасли, компания активно искала сторонних производителей для сотрудничества. Отчасти потому, что в конце концов интерес Valve к «железу» на самом деле не имел почти ничего общего с «железом». Вся их затея с аппаратным обеспечением, в сущности, сводилась к защите собственного софта – в частности, платформы Steam.

Steam – это интернет-магазин Valve, площадка, на которую каждый день заходят PC-геймеры и играют в свои любимые игры. При ста двадцати пяти миллионах активных пользователей и ежегодной выручке более трех миллиардов долларов, Steam стал почти что монополистом на рынке PC-игр. Как и все компании,

выбившиеся в лидеры рынка, Valve сосредоточились на защите своего «святого Грааля».

Главную угрозу для него представляли операционные системы других компаний. В качестве приложения Steam во многом зависел от причуд ОС компаний вроде Microsoft, которыми в основном пользуются PC-геймеры. До сих пор обновления Windows от Microsoft ухитрялись не сбить оборотов Steam, но такая возможность внушала опасения.

Не желая сдаваться на милость Microsoft и другим производителям операционных систем, в Valve решили создать собственную – SteamOS. Проблема заключалась в том, что большинство людей в целом довольны существующими ОС – по крайней мере, они достаточно удовлетворены, чтобы не морочиться с поисками и установкой новых операционок, так что ни у кого не было повода переходить на SteamOS. Тем не менее в Valve сочли, что для компании лучше всего создавать аппаратное обеспечение, которое шло в довесок к их предустановленной операционной системе, и этим «железом» стал Steam Box.

Первой на помощь Valve пришла компания Xi3 – производитель ПК из Юты. А раньше в тот же день Xi3 представили публике свое первое достижение – модульный компьютер на основе их модели X7A, получивший скромное название Piston. Разумеется, Палмер Лаки и Джо Чен сгорали от любопытства, желая поскорее взглянуть на эту штуковину.

«Что вы можете рассказать о Piston? – спросил Лаки генерального директора Xi3 по маркетингу Дэвида Политиса, пригласившего парней в свой павильон.

«Итак, Piston – продукт на стадии разработки, – гордо сообщил Политис, – оптимизированный под геймплей в Steam в режиме комплексного представления. Вы, парни, знакомы с платформой Steam, верно?»

«Знакомы», – ответил Чен.

«Отлично! Так что мне не придется расписывать вам всю эту тягомотину. Давайте я вам лучше расскажу, как этот компьютер задает жару, – Политис взял лежавший рядом Piston и подал Чену. – Совсем маленький, не правда ли? Не больше грейпфрута! Но не обманывайтесь его внешним видом…»

«Не беспокойтесь, – пошутил Лаки. – С нами номер точно не пройдет».

Побывав в павильоне Xi3, Лаки через некоторое время проверил телефон и обнаружил, что ящик входящих сообщений переполнен запросами прессы; в расчете на демо или на интервью корреспонденты различных изданий теперь рвались в отель Venetian. В общем потоке запросов затесалось еще одно послание

от The Verge. В этот раз Палмеру предлагали принять участие в популярном стрим-шоу Top Shelf («Самые сливки»), в котором освещались лучшие экспонаты CES. Наверное, поэтому, подумал Лаки, Митчелл так старался показать демо именно The Verge.

* * *

Несмотря на то, что аудитория Top Shelf была довольно скромной – порядка ста тысяч человек, а выпуск снимали в небольшой импровизированной студии, так как The Verge находился на выезде, Лаки все-таки придавал большое значение этому интервью. В конце концов, Ириб, Митчелл и Чен убедили его, что по такому случаю ему следует, ради всего святого, надеть блейзер.

Наблюдая, как Лаки, стоя в глубине сцены, излагает свою точку зрения, Митчелл и Чен обменялись быстрыми взглядами – как будто мысленно «дали пять» друг другу. Им было приятно видеть, насколько вырос Лаки за последние четыре месяца, минувшие после завершения кампании Oculus на Kickstarter; похоже, он наконец-то нашел себя.

Поначалу Митчелл и Чен пытались его подтянуть или, по крайней мере, заставить его нормально одеваться – туфли, никаких гаваек и блейзер для особых случаев. Также они пробовали обуздать его энергию, энтузиазм и напор, непроизвольно проскальзывающий в его речах и мыслях. Лаки доверял Митчеллу и Чену и охотно экспериментировал с более утонченными образами. Однако укрощенный Лаки смотрелся намного хуже, чем Лаки на взводе, потому что, несмотря на все риски и эпизодические недоработки, ему недоставало привычного огонька, способного осветить революцию. Им был нужен Палмер Лаки – разве что с некоторыми поправками.

Им требовалось, чтобы он отдавал себе отчет в том, как долго он говорит – не *как* он говорит (Лаки выдали карт-бланш, наплевав на байты звукозаписи), а сколько длятся его речи. Еще важнее было убедить Лаки всегда оставаться на позитиве – не только в отношении Oculus, но и в разговоре о партнерах, конкурентах и пользователях Интернета. Как дитя Сети, Палмер Лаки воспринимал гармонию между реальной и виртуальной жизнью как выражение собственной идентичности. Именно такой идентичности от него требовал Oculus, однако, выступая от лица компании, он должен был остерегаться того, что Митчелл называл «флеймерской психологией». Лаки и сам это понимал, соглашаясь, что так будет лучше. Он будет вести разговор в

позитивном ключе, оставаться вовлеченным и сосредоточится на своей страсти к любимой технологии.

«У виртуальной реальности есть одно классное свойство, – сказал Лаки в интервью, – вы чувствуете, что вы в сущности парите в космосе, и это здорово для эффекта полного погружения… да и просто находиться в космосе невероятно круто».

«В Америке хватает ботаников, которых хлебом не корми, а только дай пробраться на космический корабль Marathon, – пошутил Нирав Патель, выступавший в роли второго ведущего, имея в виду космический корабль из популярного научно-фантастического шутера Marathon, разработанного студией Bungie. – Я страстно хочу примерить эту штуковину!»

Лаки вручил Пателю шлем, предлагая надеть его.

«О БОЖЕ!» – воскликнул Патель, как только шлем оказался у него на лице.

«Вам удобно?» – спросил Лаки.

«О ГОСПОДИ! ГОСПОДИ, Я НА БОРТУ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ!»

Поясняя, что происходит внутри шлема, Лаки случайно зацепил кабель шлема, и – ах! – экран внезапно погас. Несколько секунд мозг Лаки терзали мысли о том, как, должно быть, неловко все это выглядит со стороны. Но пока он от волнения не мог выдохнуть, изображение чудесным образом вернулось. Лаки торжествующе поднял руки и вздохнул с огромным облегчением. «Ф-фух, – сказал он, положа руку на грудь. – Ей-богу, меня только что хватил сердечный приступ».

В этом весь он, подумал Чен. Каков парень! Идентичность Палмера Лаки заключалась в том, чтобы быть ранимым, ехидным и восторженным, как ребенок в рождественское утро, – такова его суть.

«Это лучший день в моей жизни, – восхищался Патель. – Удивительно. Я вообще-то не люблю трехмерную графику, обычно у меня от нее болит голова, и я ненавижу себя за это, но это и вправду потрясающая трехмерная графика».

Повышая первые ставки, Лаки переключил тумблер и переместил Пателя на пляж. «Итак, сейчас, – воскликнул Лаки, – через несколько секунд он окажется в совершенно другом месте».

Как только Патель сориентировался на местности, он начал наклоняться вперед и назад, чтобы увидеть, отслеживаются ли движения тела так же, как и движения головы. «Так что же, получается, мне нельзя осмотреться?»

«Нет, – ответил Лаки. – Пока что доступно только ротационное отслеживание. На данный момент наша трекинговая

система представлена акселерометром, гирометром и магнитометром. Так что… если повернуть голову, изображение будет моделироваться на уровне шеи… но если наклоняться вперед-назад, ничего не изменится. Мы работаем над этой проблемой; в коммерческой версии она будет решена. В принципе, это обязательная функция для предотвращения дезориентации у игроков, дополняющая эффект погружения».

Вскоре Патель снял шлем, и Пирс спросил, как он себя чувствует. «Скажу вам так, – пояснил тот, – когда снимаешь эту штуку и возвращаешься в наше измерение, кажется, будто ты и в самом деле *вернулся* в наш мир. Совсем не то, что смотреть в экран».

«В этом весь фокус – оказаться внутри игры»[41].

Хлоп! Чен и Митчелл «дали пять» друг другу, когда выпуск подошел к концу. Получилось так здорово, что Нейту удалось извлечь из этого шоу дополнительную выгоду в виде встречи с редакцией The Verge в их рабочем трейлере. В конце концов он все-таки продемонстрировал Rift Джошу Топольски.

* * *

«Давайте поговорим про Oculus Rift? – спросил Топольски через несколько часов после выхода флагманского шоу The Vergecast. – Этот VR-шлем, или VR-очки, открывает реальные перспективы для воплощения в жизнь идеи виртуальной реальности, на которой я вырос, надеясь и мечтая о том, что она станет частью нашей действительности. Сегодня вечером я примерил VR-шлем и получил самые невероятные и вдохновляющие ощущения в своей жизни. Мне просто снесло крышу, причем во всех отношениях».

Желая произвести впечатление на зрителей, оставшихся дома, в разговор вмешался коллега Топольски Крис Грант: «Так вот, нам с Джошем, – начал Грант, – в минувшие времена случалось употреблять психоделики. И только что меня осенило: когда снимаешь шлем, это немного похоже на их воздействие».

«Верно, – согласился Топольски. – Похоже на психоделики. Как будто выходишь за пределы своей головы… Мне не платят за продвижение продукта, но я еще ни разу не приходил в такой восторг».

После выступления Лаки на Top Shelf и восторженных твитов Джоша Топольски относительно Rift («Сегодня я попробовал VR-шлем, – писал он, – и он круто изменил мою жизнь») Oculus неожиданно оказались звездами Выставки потребительской

электроники (CES). Каждый журналист хотел увидеть Rift в действии и лично опробовать устройство, которое, возможно, воплотит в жизнь их детские мечты о виртуальной реальности. На третий день CES график Oculus был расписан так плотно, что пришлось ввести двойной заказ посещений люкса «Либераче», запуская карусель демо и интервью с Лаки, Рибом или Митчеллом, которая вертелась в течение семидесяти двух часов, смешав все встречи в бесформенную массу.

TOM'S HARDWARE
Обалдеть!

MACHINIMA
(поворачивая голову)
Первое, что бросается в глаза – можно все как следует рассмотреть.

WIRED
Такое ощущение, будто вы попали в другой мир недоступным ранее способом – по крайней мере, в коммерческом исполнении.

IGN
Эффект погружения на совершенно другом уровне.

CNET
Меня всегда увлекала идея VR-шлемов, но раз за разом реальность разбивала мои надежды… С высоты своего опыта я полагал, что и в этот раз все будет точно так же. [Но] я заблуждался. Вероятно, так я не заблуждался еще никогда.

TECHCRUNCH
Что-то похожее вы, наверное, видели в фантастических фильмах и тому подобной видеопродукции – в форме задумки, которая скоро осуществится, но вы утверждаете, что еще никто не изобрел реальной и доступной технологии ее осуществления?

ПАЛМЕР ЛАКИ
Не знаю, изобретал ли кто-то такую технологию или нет. Находились люди, которые шли той же дорогой, [что и я]… но они даже не пытались создать коммерческую версию виртуальной реальности.

HAK5
До недавнего времени мечта о виртуальной реальности так и

оставалась мечтой. Откуда вы, парни, взялись и как попали в отрасль?

НЕЙТ МИТЧЕЛЛ

Фактически компанию основал Палмер Лаки… именно он разработал концепцию и собрал Rift в отцовском гараже за два с половиной года. Он всегда страстно увлекался головными дисплеями и виртуальной реальностью. При этом он стремился создать устройство, позволявшее по-настоящему окунуться в матрицу видеоигр.

ПАЛМЕР ЛАКИ

Принципиальное отличие состоит в том, что мы разработали собственный трекер движений на сенсорных чипах, что позволяет нам собрать больше качественных данных и примеров для обработки. Это пригодится нам в работе над мультисенсорным слиянием и позволит улучшить систему отслеживания движений в целом. Что самое важное, трекер работает на частоте 1000 Гц (вместо 250 Гц) и, как следствие, функционирует в четыре раза быстрее, поэтому мы можем существенно уменьшить время ожидания – то есть время, которое проходит между движением и его отображением на экране.

TESTED

Итак, прямо сейчас вы располагаете системами отслеживания движений головы и вращения, однако у вас все еще нет датчиков глубины. Вы, парни, наверное, собираетесь заняться их разработкой?

НЕЙТ МИТЧЕЛЛ

Совершенно верно. Мы весьма заинтересованы в расширении возможностей позиционного отслеживания – как для коммерческой версии, так и, вероятно, в качестве дополнения к комплекту разработчика.

POPULAR MECHANICS

Когда вы планируете выставить коммерческий продукт для геймеров на продажу?

ПАЛМЕР ЛАКИ

С моей стороны было бы безответственно оглашать сроки выхода коммерческого продукта, не послушав, что скажут разработчики. Если, по их мнению, устройству будут нужны новые функции, нам придется добавить их, прежде чем запускать

производство.

Эти интервью ежечасно пересматривали геймеры из разных стран мира, разжигая любопытство тысяч человек, потом сотен тысяч и даже миллионов. Но даже среди поднявшейся шумихи интерес геймерского сообщества к Oculus заметно уступал их симпатиям к Valve, поэтому интервью с Лаки и Митчеллом не шли ни в какое сравнение с сюрпризом, который подбросил им Вилли Вонка от Valve – Гейб Ньюэлл.

Ньюэлл редко делал публичные заявления – потому что, как говорил один из инженеров Valve Нейт Браун, «[Мы] предпочитаем общаться с клиентами посредством продукции или напрямую, когда нам требуется сказать что-то конкретное». Тем не менее в частном павильоне Valve в выставочном зале CES сделали исключение, объявив для The Verge свою позицию относительно Steam, планов компании на Steam Box и даже озвучив взгляд на будущее игровой индустрии.

THE VERGE

Итак, вы разрабатываете собственное аппаратное обеспечение – Steam Box. Почему вы привлекли так много партнеров, если у вас есть собственные представления об идеальной конструкции?

ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ

С моей стороны было бы безответственно оглашать сроки выхода коммерческого продукта, не послушав, что скажут разработчики. Если, по их мнению, устройству будут нужны новые функции, нам придется добавить их, прежде чем запускать производство.

THE VERGE

Итак, мы слышали множество слухов о Steam Box, в том числе и то, что собственное аппаратное обеспечение Valve будет находиться «под жестким контролем». Вы не могли бы рассказать нам более подробно о затее с разработкой собственного аппаратного обеспечения Valve?

ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ

Мы рассматриваем его как сочетание всего «хорошего, лучшего и выдающегося». Итак, к «хорошему» относятся самые бюджетные потоковые решения, которые встречаются при использовании Miracast или Grid. Полагаю, что речь идет о внутренних решениях с небольшим запаздыванием. «Лучшее» – это специализированный процессор и ядро, их разработка будет проходить под строгим контролем. Не то что бы мы задались

такой целью; просто оказывается, что когда говоришь людям: «Не вставляйте сюда оптический медиа-носитель», – они все равно его туда вставляют, и тогда приходится говорить: «Тогда он будет греться и прибавит в цене, а консоль увеличится в размерах». Так что стоит продолжать в том же духе. Самую лучшую консоль всегда можно продать, к тому же именно такие консоли хотят производить наши партнеры.

* * *

«Погодите, – сказал Лаки, когда Чен зачитал вслух несколько выдержек из интервью перед тем, как они отправились спать. – Какие характеристики, со слов Гейба, должны быть у „самой лучшей консоли“? Я что-то упустил?»

Чен быстро просмотрел прочитанное: «Хмм…по-моему, ничего».

«Этот Гейб – хитрый бандит, – восхищенно сказал Лаки. – Что еще он говорил?»

«Сейчас посмотрим, – ответил Чен. – Итак, меньшее запаздывание… пару слов об Apple TV… Ага! Вот хороший фрагмент. Они спрашивают, действительно ли он думает, что Valve подрывает сферу домашних развлечений и становится конкурентом Microsoft или Sony? И он говорит: „Интернет невероятно крут. Если сделать что-то крутое, на что людям не жаль тратить время, они будут пользоваться этим изобретением. Если сделать какой-нибудь отстой, тогда можно потратить сколько угодно долларов на маркетинг, но ваше изобретение не примут“».

«Он говорил что-то о нас?» – спросил Лаки.

Во время интервью Ньюэлл не упоминал Oculus, однако за глаза Valve держал виртуальную реальность в поле зрения. Ребята из Oculus знали это, потому что со времен встречи, состоявшейся за несколько дней до старта кампании на Kickstarter, они поддерживали связь с Майклом Абрашем и еще дюжиной сотрудников Valve, занимавшихся исследованиями дополненной и виртуальной реальности.

Тем не менее у Valve имелось одно потенциально важное изобретение. Разработки начались в октябре, когда двое парней из отдела дополненной и виртуальной реальности – Том Форсайт и Джо Людвиг – сказали себе: «Знаете что? По-видимому, Oculus все-таки выпустит свою штуковину! Нам нужно постараться создать игру для виртуальной реальности – не игрушку, не демо, а полноценную трехмерную игру с эффектом полного

погружения».

С учетом поставленной цели (и того обстоятельства, что на разработку «полноценной трехмерной игры» уходят годы), Форсайт и Людвиг не планировали создавать что-либо с нуля. Вместо этого они задумали переделать под виртуальную реальность уже существующую игру Valve. Должна получиться не просто крутая вещица, над которой приятно трудиться, но и превосходный эксперимент, позволяющий выяснить, что работает в текущей версии виртуальной реальности, а что нет.

Таким образом, проделав в точности то, что было прописано в знаменитой «Инструкции для новых сотрудников» Valve, в которой разъясняется, почему столы в офисе компании оснащены колесами – они съехались и объединили свои рабочие станции в группу для разработки VR-версии Team Fortress 2. Их выбор пал именно на нее, а не на одну из более популярных франшиз вроде Half-Life и Portal, потому что им хотелось портировать в VR шутер от первого лица (по их убеждению, этот жанр должен был красиво вписаться в виртуальную реальность), и при этом у Valve имелась активная база разработчиков в составе двадцати сотрудников, чьими стараниями обновления выходили каждые две недели.

В течение нескольких месяцев Форсайт и Людвиг пытались прояснить множество разных нюансов. Перед ними стояло множество задач, которые в целом делились на пять категорий.

• **Время ожидания**. Выяснить, как свести к минимуму время ожидания между вводом команды и ее исполнением в виртуальной реальности.

• **Трехмерная визуализация**. Выяснить, что именно необходимо вывести на экран для создания панорамного изображения, работающего в виртуальной реальности.

• **Пользовательский интерфейс**. Выяснить, где и как лучше всего изобразить игровые меню (приветственное сообщение, пауза и др.), строки состояния (к примеру, карты или индикатор мощности) и вспомогательные функции (например, наводка прицела).

• **Ввод данных**. Найти такой способ отслеживания движений головы, который воспринимается естественно (для людей) и кажется знакомым (по аналогии с FPS-играми).

• **Укачивание в виртуальной реальности**. Выяснить, как уменьшить количество движений и игровых меток, вызывающих тошноту, головную боль и холодный пот.

Попытки решить последнюю задачу преподнесли Форсайту и Людвигу множество больших сюрпризов. Возьмем, к примеру, обезглавливание. В TF2 противник может победить вас, отрубив

голову. На обычном игровом экране это не проблема: находясь за монитором, вы просто наблюдаете, как вашему аватару сносят голову. Но, когда вы находитесь внутри игры, а угол обзора задает голова аватара, обезглавливание становится проблематичным, поскольку в случае поражения угол обзора останется на уровне виртуальной головы. В результате возникает рассогласование между виртуальной головой, катящейся по земле, и головой игрока в VR-шлеме, обращенной вперед, что может вызвать тошноту.

Еще одно рассогласование было связано с оружием. В обычной версии TF2, не связанной с виртуальной реальностью, ваше оружие в момент использования располагается ниже уровня локтей. Когда используется стандартный угол обзора FPS-игр, такое решение вполне оправдано, так как повороты головы без отслеживания могут производиться только в немногочисленных заданных направлениях. Но в виртуальной реальности с такой степенью иммерсии очень неудобно пользоваться оружием, не видя верхней части руки и плеча. К счастью, в данном случае уже имелось некое подобие привязки: для разработки решения, пригодного для виртуальной реальности, Форсайт и Людвиг могли позаимствовать угол обзора у третьих лиц, захватив верхнюю часть руки и плеча, видимые другим игрокам, которые смотрят на вас.

Но даже при наличии привязки вопросы, с которыми пришлось столкнуться ребятам из Valve, на этом не иссякли. Почему некоторым игрокам становится плохо, когда аватар поднимается или спускается по лестнице? Как быть со «Скаутом» – персонажем игры, который может передвигаться со скоростью двадцать миль в час, а его нечеловеческая скорость иной раз доставляет дискомфорт? И поскольку система восприятия у разных людей имеет незначительные различия, то как выработать хотя бы некоторое подобие стандартного подхода?

«Как думаешь, выйдет ли VR-версия TF2 к „судному дню“? – спросил Чен, имея в виду GDC (Game Developers Conference, Конференция разработчиков игр). – Разумеется, не в идеальном состоянии, а просто что-нибудь для старта?»

«Честно говоря, не знаю, – ответил Лаки. – Но я на это надеюсь, потому что ZeniMax тянет с выпуском [Doom 3: BFG Edition], так что мы можем этим воспользоваться».

В надежде окончить вечер на более мажорной ноте, Чен ненадолго задумался над тем, как далеко продвинулся Oculus за столь короткий промежуток времени: «Я, конечно, понимал, что из нас получится быстрорастущая компания, но все это реально за

гранью».

Лаки был не из тех, кто лелеет ностальгические чувства, но вихрь благожелательных публикаций в СМИ подтолкнул его к размышлениям. «Это и вправду за гранью, – согласился Лаки. – Когда я был младше, мой дедушка каждую неделю приносил огромную сумку, доверху набитую журналами. Среди них были не только технические журналы, но именно он познакомил меня с WIRED, Popular Mechanics и прочими изданиями. Дедушка часто говорил, что чтение подобной прессы служит „небольшой инвестицией в повышение информированности“. Я читал все это не каждую неделю, но многие номера я прочитывал от корки до корки».

«Чудесно», – сказал Чен.

«Да. Но в то же время и грустно».

«Грустно? Но почему?»

«Ну, – протянул Лаки с ноткой разочарования в голосе. – Полюбуйся на всю ту клюкву, которую о нас написали за неделю. Столько ляпов, столько фактических ошибок!»

«Чувак, нельзя всерьез жаловаться на прессу, которую мы сами же и привлекли».

«Пойми меня правильно: все просто чудесно, и я доволен, что мы понравились прессе. Но я никогда толком не осознавал, насколько они все перевирают, пока они не начали писать обо мне и Oculus».

«Какой же ты зануда!» – произнес Чен, закатывая глаза. Вообще-то раньше он не замечал в характере Лаки склонности к занудству. Обычно при чтении обзоров Rift юношу больше заботило, правильно ли описаны очки и точно ли процитировали его слова, чем само содержание статьи о нем и о Rift. Чен не знал, откуда взялась эта черта, но догадывался, что тут, возможно, аукнулось прежнее желание Лаки стать техническим журналистом, а может быть, в силу собственной дотошности и непреклонности Лаки всегда ожидал того же от других.

«Я знаю, что могу показаться мелочным, – сказал Лаки, – но из мелочей складывается общая картина. А что если они переврут более важные моменты?»

«Они такого не допустят».

Лаки насмешливо взглянул на Чена. «Тем не менее, – продолжал он, – мне грустно. То ли журналисты профессионально деградировали, то ли их статьи всегда кишели мелкими ошибками, а я попросту этого не знал».

«И все же, – ответил Чен, – согласись, что вся эта чертова история уже зашла довольно далеко. Послушай, год назад Oculus еще не было, а я обучался в спецназе. Кстати, нас хорошо

натренировали переносить недосып – очень пригодилось!»

«Год назад я приезжал сюда, на CES. Я рассказывал о том, как повстречался с представителями Vusix?»

«Да вроде нет».

«Они демонстрировали свой последний VR-шлем [за семнадцать тысяч долларов], и я тоже записался на демо. Мою заявку утвердили и сообщили, что все устроят. Я пришел в назначенное время, но шлем был занят. Мне сказали: не беспокойтесь, приходите через пятнадцать минут. Но когда ровно через четверть часа я вернулся, в конференц-зале никого не было, все ушли на ланч. На следующий день я их все-таки дожал и посмотрел демо, но все равно остался неприятный осадок».

«И как тебе их демо?»

«Да ну, – сказал Лаки, улыбаясь. – Полный отстой. Я им так и сказал: нужно сделать шлем, который вернется к истокам, сделав ставку не на дополненную, а на виртуальную реальность. Собственно говоря, я говорил о разных конструкциях оптики. А они мне: „Э нет, потребителю нужен именно такой дизайн. Они хотят очки. VR-устройство не воспримут всерьез, если оно будет выглядеть как шлем“. Потом наши дороги разошлись…»

* * *

«Это мой друг Палмер Лаки, – сказал Джо Чен на следующее утро, обращаясь к служащей в вестибюле отеля Venetian. – Он – того, особенный. У него, знаете ли, расстройство аутистического спектра».

Разумеется, это была наглая ложь. Но когда выяснилось, что они не могут попасть в свой люкс (номер был зарегистрирован на имя Митчелла), Чен и Лаки решили пойти на хитрость и попытаться раздобыть второй ключ.

Призвав на помощь воспоминания о своем актерском детстве, Лаки изо всех сил старался изобразить Дастина Хоффмана в «Человеке дождя». Он открыл рот, собираясь представиться, но быстро оробел и не решился заговорить, сконфуженно дернулся и спрятался за Чена.

«Так что… вы могли бы нас впустить?» – спросил Чен, едва ли не хлопая ресницами.

Служащая отеля снова взглянула на Лаки. Похоже, она отнеслась к ситуации скептически; возможно, потому, что Джо Чен тоже не особенно верил в это, хотя не мог отрицать, что Лаки и вправду выглядел весьма озадаченно. Тем не менее она сказала: «Конечно».

Спокойствие, только спокойствие! Нельзя выходить из образа. Держи марку, держись…ДЗИНЬ! Двери лифта распахнулись на тридцать шестом этаже, и Лаки с Ченом торжествующе вышли. «Я же говорил, что трюк сработает, – сказал Лаки. – Я говорил!»

«Хорошо сработано! – ответил Чен. – Ты настоящий артист!»

«Я уже показывал тебе BB Rex and the Cowpunk Gang?» – спросил Лаки.

«Нет. А что это такое?»

«Студенческий фильм, в котором я снялся, когда мне было двенадцать лет. Я снимался во многих студенческих фильмах, но этот мне нравится больше всех. Напомни мне, когда мы вернемся в Ирвайн, я кину тебе ссылку».

Попав в свой люкс, ребята начали усиленно готовиться к очередным демонстрациям шлема. Проведя около дюжины демо, они выслушали поздравления от сотрудника The Verge, который вручил Oculus награду за разработки в области виртуальной реальности, а в придачу к ней еще и самый желанный трофей – Главный приз выставки. Это значило, что из всех компаний на CES, среди которых были корпорации, чей штат насчитывал тысячи сотрудников, самая большая честь выпала на долю небольшого стартапа, в котором работало менее дюжины человек. Однако Oculus достались и другие призы. В последние дни CES Rift получил еще несколько наград: «Лучший прототип» (от IGN), «Лучшее игровое устройство» (от PC Magazine) и «Самая клевая штука из всего, что мы примеряли» (в ежегодной сводке WIRED «Лучшее на CES»).

По мере того, как множились награды, Чен начал опасаться за Палмера – не вскружит ли ему голову этот поток комплиментов? В конце концов Чен заключил, что ему самому в двадцать лет, наверное, хватило бы одного приятного слова от девушки, чтобы ему снесло крышу. Так или иначе, в последний день CES должно стать ясно, изменился Лаки или нет, и если да, то в какую сторону. Последняя встреча ободрила Чена – они делали демо для человека по прозвищу HipHopGamer.

«Йо-йо-йо!» – воскликнул HipHopGamer, заходя в люкс «Либераче».

«HipHopGamer! – закричал Лаки, приветствуя старого приятеля. – Ты пришел!»

Поскольку HipHopGamer раньше уже брал интервью у Лаки, он воспользовался возможностью поболтать с Митчеллом. «Этот парень весь твой, HipHopGamer. Я с Нейтом. Это Oculus Rift. А теперь помолчи и слушай…»

Когда Чен начал осматривался, его душа стала наполняться гордостью. На этой неделе они с ребятами потрудились на славу,

и с тех пор дела шли все лучше и лучше. В будущем у них неизбежно появятся конкуренты, но Чен был уверен, что ни одна компания, даже Sony (если молва не врет), не повторит чудо, сотворенное Oculus, потому что они собирались совершить его первыми и отдавались своему замыслу со всей страстью. Только они по-настоящему верили в свое дело, только они всей душой переживали за его исход, и только у них был Палмер Лаки.

О парне можно было сказать все что угодно – и о нем болтали разное: «Он гений!», «Он визионер!», «Ну, он просто оказался в нужном месте в нужное время!» Но что ни говори, а Чен знал, что паренек и вправду особенный – не в том смысле, который помог им попасть в номер, а в том, который выведет Oculus в землю обетованную. Чен был готов держать кулаки за то, чтобы он не принимал эти речи слишком близко к сердцу. По крайней мере, об этом Чен подумал после того, как HipHopGamer напоследок обратился к Палмеру с просьбой.

«Крутая футболка, – сказал HipHopGamer, указывая на футболку Лаки – серую, с надписью „Люблю VR“ (слово „я“ заменял логотип Oculus – глаз). – Где можно достать такую же?»

«Через пару месяц ты ее получишь, – сказал Лаки. – Мы заказали такие для всех наших спонсоров с Kickstarter».

«Ну же, чувак, – упрашивал HipHopGamer. – Я не в силах ждать. Может, продашь мне свою?»

«Это единственная футболка, которую я взял с собой», – возразил Лаки, проходивший в ней всю неделю.

«Да ладно тебе, чувак! Ты же знаешь, как я люблю Oculus».

Лаки оглянулся на Чена, как будто спрашивая совета. Тот в ответ пожал плечами. Сегодня они провели последнее демо за неделю. Действительно, почему бы и не исполнить просьбу? «Но денег я не возьму, – сказал Лаки, снимая футболку. – Вот, бери. Носи».

«Спасибо! Ты такой славный парень. Ты в буквальном смысле отдал мне последнюю рубаху».

Чен и Митчелл рассмеялись. Щедрость Лаки продолжала забавлять их, но когда HipHopGamer ушел, возникла небольшая проблема: в люксе не нашлось никакой одежды на замену. Следовательно, основателю компании, только что увенчанной лаврами первого призера выставки, придется пройтись по отелю с обнаженным торсом, прежде чем они с Ченом доберутся до своего номера. Признаться, это было бы не самое приятное зрелище.

«Можешь надеть мою футболку», – пришел на помощь Чен.

«Тогда тебе придется ходить полуголым», – ответил Лаки.

«Нет, – заверил Чен, – у меня остается блейзер, я его надену».

Итак, похоже, у проблемы нашлось разумное решение, разве

что футболка Чена оказалась Палмеру мала и сидела вплотную, едва не треща по швам.

«До чего же забавный у тебя вид!» – сказал Митчелл и расхохотался.

«Похоже, что ты только что ограбил детский отдел в Gap», – добавил Чен.

Ладно, будь что будет. Сойдет. Все-таки, последний день CES, никто ничего не заметит. Итак, Лаки в шортах, вьетнамках и тесной футболке из детского отдела в компании Чена, на котором были джинсы и блейзер на голое тело, вышли из люкса и выскользнули из отеля. К счастью, по пути им не встретился никто из знакомых, разве что в какую-то долю секунды им показалось, что они увидели сотрудницу отеля, у которой они недавно выпросили ключ-карту. Решив, что, скорее всего, это была не она, они все равно не могли не пофантазировать, о чем она могла подумать: опять этот парень, видать, он и вправду с отклонениями!

Глава 19. Инерция зрения

ЯНВАРЬ 2013 ГОДА

Команда Oculus покидала CES в превосходном настроении. Джон Кармак, с самого начала поверивший в Oculus, хотел привлечь свою компанию на их сторону, но, по мере того как переговоры между Ирибом и Влатко в ZeniMax заходили в тупик, он захотел выяснить у своих начальников, как действовать впредь. И тогда Кармак связался с должностными лицами, принимавшими решения в ZeniMax, которым хотелось узнать, в каком направлении должны двигаться разработки виртуальной реальности.

Ожидая ответа, Кармак не мог не провести параллель между сложившейся ситуацией и подходом ZeniMax к разработке мобильных игр. В 2009 году, сразу после того, как компания выкупила id, Кармаку предоставили полную свободу действий в исследовании зарождающегося мобильного пространства. Тогда он был уверен, что рынок мобильных игр, в то время еще совсем небольшой, вскоре заметно вырастет, и потому принялся изучать инновационные техники, способные оптимизировать игры для мобильного пространства, и экспериментировать с альтернативными стратегиями ценообразования, такими как бесплатная раздача игр с целью получения прибыли от рекламы и микротранзакций. Поначалу в ZeniMax Кармаку разрешали делать что угодно. Иной раз они даже поддерживали его исследования. На тот случай, если его инициативы не принесут ожидаемых денежных поступлений, Кармаку предписывалось вернуться к тому, что получалось у ZeniMax лучше всего – создавать игры класса AAA для консолей и PC.

На этот счет возражений не было, в конце концов, ZeniMax занимается бизнесом. Однако Кармак был убежден, что если держаться мобильной индустрии, они получат не просто разовое денежное поступление, а стабильный источник дохода.

Иными словами, Кармак не сомневался, что ZeniMax совершает ошибку в отношении мобильной индустрии, продемонстрировав нехватку стратегического мышления – и при этом надеялся, что компания допустит ту же ошибку с виртуальной реальностью.

* * *

В Ирвайне Лаки и Дайкус пропускали ток высокого напряжения через подсветку LCD-экранов. Иные вспыхивали, другие пульсировали, и лишь немногие сгорали. Шел один из множества тестов, которые они проводили, подыскивая способ уменьшить размытие в комплекте разработчика DK2.

Размытие в движении, как нетрудно догадаться, представляет собой размытость изображения движущегося объекта, который становится похож на метеор. Иногда размытие в движении успешно используется намеренно как один из художественных приемов для передачи скорости, быстрого вращения или ускорения. Этот прием прекрасно работает в мультфильмах и подчас служит симпатичным штрихом в стилистике игрового кино с элементами мультипликации и видеоигр. Но эта разновидность размытия в движении отличалась от той, с которой боролись Oculus. Собственно говоря, дело обстояло совсем наоборот, поскольку проблемное размытие, досаждавшее тем, кто надевал Rift, наблюдалось не только у движущихся объектов, таких как Дорожный бегун или Хитрый койот[42]. Чаще всего оно появлялось при повороте головы и смещения линии взгляда в виртуальном мире. Так что в некотором роде движущимся объектом становился сам игрок. Стоило повернуть голову направо или налево, все без исключения неподвижные объекты – собака, дверь, все, что угодно – так или иначе расплывалось в глазах. В реальном мире так не бывает, следовательно, так не должно было быть и в виртуальной реальности.

Причина, по которой наблюдалось размытие в движении, а привязка давалась так тяжело, заключалась исключительно в аппаратном обеспечении, а именно в экранах, поскольку стандартные LCD-дисплеи смартфонов и планшетов того времени оказались на удивление подвержены размытию в движении. Размытие не вызывает особых затруднений, когда нужно отправить текстовое сообщение друзьям или играть в Candy Crush Saga, но когда дисплей располагается на уровне лица, заменяя глаза, размытие приводит к более серьезным последствиям. Или, как однажды заметил Джо Чен: «В худшем случае перед глазами на какое-то мгновение все плывет, и в какую-то долю мгновения кажется, что весь мир вокруг начинает распадаться».

Однако на горизонте забрезжила надежда. За последние годы некоторые из выдающихся производителей мобильного оборудования вознамерились наладить выпуск экранов нового поколения, идущих на замену LCD-моделям. Новая технология производства дисплеев получила название OLED[43]. Среди ее многочисленных достоинств выделялась способность передачи

изображений без двоения, «тянучек» и размытия в движении. И все же технология OLED не сулила простого решения проблемы. Светодиодные экраны отличались «расширенным функционалом», однако диапазон доступных функций еще предстояло выяснить. Подтверждением может служить PS Vita – мобильное игровое OLED-устройство, недавно выпущенное Sony, которое настолько не оправдало ожиданий, что компания в конце концов вернулась к LCD-экранам. Тем не менее у OLED-технологий имелся потенциал развития, который, однако, казался чисто умозрительным. Так что в ближайшем будущем Oculus вряд ли могла представиться возможность заполучить эти инновационные дисплеи. На тот момент выпускать OLED-экраны могли всего три компании – Sony, Samsung и LG. При том, что у Sony, по всей видимости, имелись свои виды на виртуальную реальность, оставались только Samsung и LG. Диллон Сео, представитель Oculus в Южной Корее, на днях встречался с руководством обеих корпораций, но ни Samsung, ни LG не были заинтересованы в сотрудничестве с такой крошечной компанией, как Oculus.

Но какой бы дисплей в конечном счете ни использовался в DK2, CV1 и последующих разработках Oculus, с размытием в движении надо было что-то делать. Лаки бороздил Интернет в поисках эксперта, который был бы увлечен проблемой так же сильно, как он сам – виртуальной реальностью. Учитывая, что само существование такого человека было под вопросом, Лаки был крайне рад узнать, что такой эксперт все-таки существует, живет в Онтарио, и зовут его Марк Реджон.

Марк был создателем и главным редактором сайта Blur Busters, который специализировался на устранении размытия в движении у дисплеев с высокой частотой обновления (в особенности у моделей с частотой 120 Гц). Трудно сказать наверняка, почему Реджон избрал столь специфический интерес, но фанаты Сорвиголовы – слепого супергероя, у которого потеря зрения обострила другие чувства, склонялись к мысли, что этому отчасти способствовала его врожденная глухота. Определенную роль также сыграло и одобрение Кармака, который написал про Реджона хвалебный твит. Кармак оценил попытку Марка уменьшить размытие в движении у LCD-экранов путем замены стандартной подсветки (включенной все время) самодельным сканирующим устройством, которое загоралось только на время. Может показаться, что этот прием под названием «малое послесвечение» противоречит здравому смыслу. Каким образом сокращение продолжительности освещения способствует улучшению качества изображения? Однако эксперименты Реджона с малым послесвечением показали, что технология

вполне рабочая, а ее эффективность основывается на принципах работы мозга.

Когда мы приходим в кинотеатр и смотрим фильм, нам кажется, что мы наблюдаем за движением вещей на волшебном киноэкране. Но в действительности мы не видим, как ходят киногерои, носятся автомобили и кружатся в воздухе бумажные пакеты. В какой-то степени все это нам известно – потому что мы знаем, что в крошечной комнатенке сверху проектор заглатывает пленку, и в действительности наблюдаемое нами движение не более чем ловкий трюк – эффект наложения, возникающий в ходе смены тысяч изображений, незначительно отличающихся друг от друга, которые проецируются на экран. Трюк срабатывает по той же причине, по которой мультфильм, нарисованный в блокноте, воспринимается как повествование в непрерывном движении, когда мы быстро листаем страницы. Даже при наличии убедительных доказательств, что перед нами лишь статичные изображения, мы все равно воспринимаем переход от картинки A к картинкам B и C как движение. Наш мозг устроен так, чтобы заполнять лакуны, причем до такой степени, что если из блокнота вырвать несколько страниц или вырезать из фильма несколько кадров, вы, скорее всего, и бровью не поведете. Ваш мозг вас не подведет, он слишком хорошо поднаторел в возведении ментальных мостов между тем, что вы видите и чего не видите. Инерция зрения послужила ключом к решению проблемы размытия в движении у LCD-экранов, предложенному Реджоном, и Лаки надеялся, что оно сработает и с головным дисплеем Oculus.

Прочитав все, что Реджон постил на Blur Busters, Лаки не мог отделаться от мысли, что им надо немедленно призвать на помощь этого парня. 14 января он отправил Марку Реджону письмо на электронную почту.

* * *

Через восемь дней Лаки и Ириб получили электронное письмо с новостями, которых так опасались.

От: Джон Кармак
Тема: id и Oculus

От меня официально потребовали прекратить все работы с виртуальной реальностью до заключения сделки между ZeniMax и Oculus. В том числе мне велели прекратить поддержку Doom 3: BFG Edition, что весьма огорчит всех, кто в теме.

Извините.

Мне было приятно с вами сотрудничать. Сам я желаю вам всего наилучшего – вы разрабатываете важное направление, которое, как мне кажется, окажет огромное влияние на будущее.

* * *

«Не лучшие новости», – сказал Патель, зачитывая письмо Кармака с телефона Митчелла в сумеречной тихой лапшичной в Китае. Их было двое – компанию Пателю составлял Маккоули. Прихлебывая суп, он ворчал, что Кармак, сколько он его знает, всегда был непредсказуем. Они провели в Китае почти две недели, руководя пробным пуском линии в Berway. Принимая во внимание бесконечные проблемы на производстве, такие новости от ZeniMax – последнее, в чем они нуждались.

Проблем было так много, что среди них было сложно выделить самую удручающую. Линзы в чашах закрепляли ненадежно, экраны располагали неправильно, а рассеяние светового потока – количество естественного освещения, пропускаемого шлемом, не поддавалось контролю. Но все эти моменты Митчелл и Патель хотя бы спрогнозировали. Однако им не удалось предвидеть такие сложности, как повышенная отражающая способность разделителя экрана, вызывающая помехи в изображении, и переносье, бьющее по носу (на него жаловались по меньшей мере 75% тестеров), и отстающие пенные вкладыши (отклеивались они не сразу, но на второй или третий день применения начинали постепенно отслаиваться).

Тем не менее при содействии инженеров Berway и всей команды, возвратившейся в Ирвайн, парням удалось привести DK1 в порядок. Хотя прямо сейчас, сидя в лапшичной, их все-таки немного печалила мысль о том, что так и не представится возможности запустить Doom 3: BFG Edition на финальной версии шлема.

«А я говорил *с самого начала*, – ворчал Маккоули, – что нам следует быть осторожными с Кармаком».

«Мы были осторожны, – отозвался Митчелл, изо всех сил изображая жизнерадостный тон. – К тому же еще остается шанс все спасти. А прямо сейчас давайте подумаем, как все исправить».

* * *

Вернувшись в Калифорнию, Ириб посоветовался с Антоновым

насчет того, что делать с Doom в свете последних известий от Кармака. После разговора он изложил план, которому, по его мнению, должна следовать команда, что вызвало к жизни ряд идей у других топов Oculus.

От: Брендан Ириб
Тема: RE: id и Oculus

Если не получится заключить разумную сделку с ZeniMax (что весьма вероятно), следует поступить как надо и выполнить интеграцию Oculus SDK с Doom 3: BFG Edition самостоятельно.

Фанаты и Кармак оценят.

Идею подал Майк, и я с ним полностью согласен.

Затея обойдется дешевле, чем покупать восемь тысяч копий Doom 3: BFG Edition;-), и подарит нам всеобщую любовь.

> > > **От:** Нейт Митчелл
Тема: RE: id и Oculus

Нирав, Джек и я за ланчем пришли к той же мысли. Великие умы думают одинаково. Мы шутили, что сообщество, наверное, сделает это за нас, если мы сами не сподобимся.

В этом прелесть софта с открытым исходным кодом (намек, намек).

И все-таки, давайте это сделаем. Я думаю, то, что Кармак написал для виртуальной реальности, издано с открытым исходным кодом (кому-то придется перепроверить мое предположение). Так или иначе, получится отличное испытание для SDK.

Как думаете, нам лучше нанять подрядчика или обойтись собственными силами?

> > > **От:** Брендан Ириб
Тема: RE: id и Oculus

Нанять подрядчика. Нам нужен суперспециалист, увлеченный программированием Doom.

Как давний поклонник франшизы Doom, Лаки догадался, какими соображениями руководствовались Ириб и Митчелл. Как и им, ему претила мысль о выпуске комплекта разработчика без Doom, и особенно противно было осознавать, что в видеоролике Kickstarter он сам открыто заявил, что Oculus предоставит «копию Doom 3: BFG Edition, первую игру, адаптированную для Oculus!»

Прослыть обманщиком – не самое ужасное; в понимании Лаки, были вещи куда более мерзкие, но когда требовалось принимать деловые решения, он полагал, что нужно обуздать свои амбиции и поступить так, как будет лучше для VR-тусовки.

Было бы здорово позволить им снять пробу с Doom, но преподносить сырую вещь явно не стоило.

От: Палмер Лаки
Тема: RE: id и Oculus

По-моему, лучше всего поручить эту заботу тусовке. Кармак достиг нынешнего уровня, большей частью успешно разрабатывая виртуальную реальность, но создавать всю игру целиком слишком хлопотно. Нам пришлось бы настраивать все кат-сцены (хотя даже Кармак этим не занимался), добиваться хорошей работы всех видов оружия (лишь отдельные образцы адаптированы для VR), обеспечить функционирование всех спецэффектов, переделать некоторые фрагменты пользовательского интерфейса и так далее. Возможно, кое-какие задачи решаются легче, чем я думаю, но я предпочитаю проявлять осторожность, прежде чем браться за проект, с которым мы можем не справиться.

Также следует помнить, что демо Unity и Unreal Engine производят намного лучшее впечатление, чем Doom. Ситуацию отчасти исправит наш новый код отслеживания движений, но при этом по меньшей мере часть проблемы заключается в темном ужасающе замкнутом пространстве и в ружье, приклеенном к голове. Но дело не только в более эффектном виде игры по сравнению с современной версией Unreal Engine.

Сейчас мне кажется, что нет смысла покупать семь тысяч копий Doom 3, платить подрядчику, чтобы он выполнил работу в предельно сжатые сроки, и вынуждать пользователей латать прорехи в коде копии игры, которая к тому же может не понравиться. Сейчас я склоняюсь к тому, что нет худа без добра, и что нужно убрать Doom 3: BFG Edition из плана запуска. Прямо сейчас мы можем либо самостоятельно выпустить кое-что получше, либо выдать им кредит на Steam, как предлагает Нейт. У нас есть образец Unreal, который работает вполне прилично; есть ли шанс, что Epic согласится помочь нам заменить Doom 3: BFG Edition на Unreal Tournament 3?

> > > **От:** Нейт Митчелл
Тема: RE: id и Oculus

Unreal Tournament 3 – очень старая и отжившая свое игра. На платформе Steam она стоит меньше пяти долларов. Может показаться, что мы хотим сэкономить. Возможно, мы могли бы разработать что-нибудь совместно с Epic, чтобы сделать игру более привлекательной – добавить новые VR-функции или новый VR-уровень. Единственное преимущество Unreal Tournament 3 –

это мультиплеер.

Возвращаясь к идее с кредитом на Steam, мы могли бы предложить купон или кредит в магазине Oculus – скидка двадцать долларов на следующую покупку в Oculus Store! И опять-таки, я думаю, что нам все-таки стоит предоставить игру Doom 3: BFG Edition по требованию. Предлагая купон на будущие продукты Oculus, мы заново привлечем пользователей и обеспечим нашим спонсорам вознаграждение за повторные взносы за Doom 3: BFG Edition со стороны Oculus, которое покажется им справедливым.

В принципе, мы с Бренданом уже обсуждали предоставление похожих купонов для всех наших спонсоров с Kickstarter только по доброте душевной, так что нам, вероятно, представится отличная возможность создать себе хорошую репутацию.

> > > **От:** Палмер Лаки
Тема: RE: id и Oculus

Что ты имеешь в виду? Мы должны предоставить всем желающим Doom 3: BFG Edition с поддержкой виртуальной реальности или просто стоковую версию?

Мне очень нравится идея открыть кредит в интернет-магазине Oculus. У нас будет отличная возможность для быстрого запуска магазина; полагаю, что и нашим спонсорам это понравится.

Антонов согласился насчет быстрого запуска виртуального магазина Oculus, но он не хотел бы использовать прием, который кажется ему мошенническим. Майк считает неприемлемым, чтобы люди, заплатившие свои кровные, не получили в точности ту игру, которую хотели. Чтобы изменить мир, слова у Oculus не должны расходиться с делом.

От: Майк Антонов
Тема: RE: id и Oculus

По-моему, в ходе дискуссии мы упустили кое-что важное. Довольно ощутимое количество людей приобрели устройство *ТОЛЬКО* ради Doom 3: BFG Edition. Не знаю, сколько их, но полагаю, что их по меньшей мере 10%, а может быть и все 25%. Эти люди вообще не купили бы комплект разработчика без доступа к игре. Обещанный кредит на будущий продукт им ничего не даст. Единственный способ их осчастливить – предоставить рабочую версию Doom 3: BFG Edition и открыть им кредит на загрузку. Второй вариант – создать другую игру, но с этим не все так просто.

> > > **От:** Брендан Ириб
Тема: RE: id и Oculus

Ну, мы не задавались этой целью, когда создавали «комплект разработчика», и не мы виноваты в том, что ZeniMax – козлы…

> > > **От:** Палмер Лаки
Тема: RE: id и Oculus

Мы хотим осчастливить фанатов Doom, но нам пришлось бы уплатить слишком высокую цену за то, чтобы довести Doom 3: BFG Edition до ума, к тому же мы даже не знаем наверняка, успеем ли закончить до запуска. Вдобавок неизвестно, проглотит ли это ZeniMax. У них довольно открытый подход к большинству модов, но если мы выпустим продукт, который они позиционируют как собственный, ребятам из ZeniMax это может совсем не понравиться…

Они анонсировали поддержку Doom 3: BFG Edition, мы поймали их на слове. Нет резона плохо отзываться о них на публике, но следует разъяснить всем этим фанатам Doom, что нехватка поддержки целиком на совести ZeniMax, и для нас это такая же неожиданность. В противном случае может показаться, будто мы нарушили условия сделки по собственной инициативе. Я думаю, что следует сказать, что они объявили о поддержке Doom 3: BFG Edition (без каких-либо уточнений), однако не довели дело до конца. Мы не обязаны оправдываться за их решение, но людям нужно понять, что мы не намерены нарушать договор по типу «акции за контент», который мы заключили с ZeniMax с самого начала.

Возможно, мы не сможем угодить каждому клиенту, но я надеюсь, что их разочарование не будет напрямую ассоциироваться с нами.

Когда Oculus лишился поддержки со стороны id, фактически потерял Doom и утратил возможность использовать имя Джона Кармака, в офисе повисла весьма напряженная атмосфера. Но по счастливой случайности, прежде чем разразилась буря, пришло неожиданное известие, вернувшее команде Oculus радостное настроение. По правде говоря, такой радости они еще никогда не испытывали.

* * *

«Возьмите», – сказал Джош Топольски 31 января, передавая прототип Oculus Rift всеми любимому ведущему шоу «Вечер с Джимми Фэллоном» на канале NBC.

Глаза Фэллона вспыхнули. «Так вот эта штука, о которой *все* говорят!»

Ириб, сидевший в зрительном зале, улыбнулся.

«Представьте, что вы надеваете горнолыжные очки», – подсказал Топольски Фэллону.

«Даже представлять не придется, – ответил Фэллон. – Эта штука и вправду ощущается как горнолыжные очки».

Хотя ведущий и не думал шутить, его комментарий не мог не вызвать смешки в зрительном зале. При обычных обстоятельствах Ириб, вероятно, поддался бы желанию оглянуться и за доли секунды набросать фокусную группу из тех, кто среагировал на реплику. Они вправду считают, что из-за сходства с горнолыжными очками Rift выглядит нелепо? Разве не прекрасно, что в таком футуристическом продукте содержатся знакомые элементы? Ирибу нравились подобные расследования, но когда Фэллон примерял Rift, его занимала другая мысль: пожалуйста, *не подведите*!

Всегда существует риск, что из-за какого-нибудь глюка в технологичном демо что-то пойдет не так. Но тревога Ириба не ограничивалась обычными сомнениями, потому что к тому времени Oculus успел продемонстрировать Rift сотням человек на конференциях в разных странах мира, таких как PAX, GamesCom, CES и пр. В этот раз они впервые демонстрировали Rift за пределами технически ориентированной среды – на общественном телевидении.

Главным препятствием для успешной презентации Rift был компьютер. Точнее, проблема была в том, что какой-нибудь навороченный ПК мог создать у зрителей ощущение, что без него использовать Rift будет невозможно. Решить эту дилемму оказалось непросто, так как для шлема *действительно* требовался более продвинутый (и более дорогой) компьютер, чем те, которыми располагали обычные пользователи, не являющиеся заядлыми геймерами. Насколько он дороже? Как много места он займет? Есть ли возможность проапгрейдить свой компьютер, чтобы не покупать новый? Вопросы были вполне обоснованы, но с точки зрения Oculus было бы лучше, если бы они заботили прогрессивный мир в самую последнюю очередь. По той же причине компания Apple после выпуска iPod по своему обыкновению не упустила случая прорекламировать компьютер, который непременно понадобится пользователю, желающему добавить музыку на мобильное устройство. Конечно, разница между этими ситуациями заключалась в том, что большинство людей уже владели или имели доступ к компьютеру, достаточно продвинутому для запуска iTunes; но даже это различие было

довольно спорным.

«Это и есть Oculus Rift», – сказал Топольски Фэллону, когда ведущий вечернего шоу надвинул шлем на лицо. По мере того как приближался момент истины, который мог дать так много и так же много отнять, Ириб инстинктивно подался вперед, и…

* * *

Не отрываясь от компьютерного монитора, Стив Лавалль, смотревший шоу в своих финских апартаментах, тоже подался вперед, одновременно нащупывая руку жены, Анны Ершовой, чтобы, как всегда разделить радости и горести пополам. Робототехники ожидали вердикта Джимми Фэллона относительно Oculus Rift.

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
(в совершенном шоке)
Что-о-о происходит?

Сияя от счастья, инженеры обменялись взглядами. Им хотелось многое сказать друг другу, но следовало дождаться конца эпизода, и они снова впились глазами в монитор, где одновременно с картинкой из студии транслировались кадры заснеженной Цитадели с нашлемного дисплея, так что зрители могли видеть то же, что и Фэллон.

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
Черт возьми! Ничего себе!

ДЖОШ ТОПОЛЬСКИ
Итак, осмотритесь. Посмотрите налево, посмотрите направо. Отлично, теперь оглянитесь назад. Подвигайтесь, только не крутите головой. Вот так, отлично, теперь смотрите вперед.

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
Вау!

ДЖОШ ТОПОЛЬСКИ
Итак, все началось с небольшого проекта, над которым работало несколько парней. Им хотелось заработать двести пятьдесят тысяч долларов…

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
(заметив трех виртуальных рыцарей)

Это человек!

ДЖОШ ТОПОЛЬСКИ
Да.

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
Я вижу людей.

ДЖОШ ТОПОЛЬСКИ
Возьмите контроллер. Пользуйтесь левым джойстиком. Это контроллер Xbox… Теперь подойдите к вон тому рыцарю, который посередине. Подойдите к нему вплотную.

(Фэллон приближается к виртуальному рыцарю)

Цельтесь ему прямо в лицо. Теперь посмотрите вниз.

Фэллон выполняет команду, затем смотрит вниз. В поле обзора попадает серебристая крестовина.

ДЖОШ ТОПОЛЬСКИ
Взгляните на гульфик!

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
Зачем вы принуждаете меня к этому?

(начинает хохотать вместе со зрителями)

Прекратите! Зачем вы заставляете меня это делать?! Невероятно.

Продолжая хохотать, Фэллон снимает очки и завершает свое первое путешествие по виртуальной реальности.

ДЖОШ ТОПОЛЬСКИ
Так вот, все начиналось как небольшой проект. Они собрали 2,4 миллиона долларов на Kickstarter, а теперь делают комплекты разработчика. В марте они собираются продавать их по триста долларов за штуку. Комплекты предназначены для потребительского рынка, и от этого просто сносит крышу.

ДЖИММИ ФЭЛЛОН
Это изобретение в корне изменит правила игры.

Когда эпизод подошел к концу, Лаваллю с Ершовой осталось высказать друг другу только одно: мы должны принять предложение Ириба и перейти работать в компанию, пока не поздно! И они решили, что пришло время перебираться из Финляндии в Ирвайн, штат Калифорния.

Глава 20. Череда неприятностей

ФЕВРАЛЬ – МАРТ 2013 ГОДА

Никто толком не помнил, кто придумал The Game, но идея прижилась и вскоре стала для Oculus чем-то вроде офисной традиции, унаследованной от прошлых поколений. Сотрудникам особенно нравилось играть поздним вечером, потому что The Game заряжала энергией, пробуждала соревновательный дух и на фоне работы, которой они занимались, казалась простой чуть ли не до идиотизма.

«Как в это играть?» – спросил Джулиан Хаммерштейн у Лаки во время визита в Oculus.

Как и Крис Дайкус, Джулиан Хаммерштейн был одним из самых близких старых друзей Лаки по форуму ModRetro. Но, в отличие от Дайкуса, он отклонил предложение Лаки перейти на работу в Oculus за несколько дней до игрового турнира QuakeCon. Кое-как отучившись в старших классах, Хаммерштейн проникся уважением к классическому образованию во время учебы в Рочестерском технологическом институте (отчасти благодаря неформальному обучению, которое он получил, пока жил с другими энтузиастами в престижном институтском Клубе информатики). Таким образом, отказаться от предложения Лаки значило провести еще один год в институте и Клубе; еще один год, в течение которого он сможет подпитывать свою страстную тягу к машиностроению новыми знаниями, которых ему недоставало, хотя во времена ModRetro он об этом не подозревал.

Исходя из этого, а также некоторых других соображений (его семья жила на восточном побережье, а в колледже он завел серьезные отношения с девушкой), Хаммерштейн был рад остаться в институте. Однако лето неумолимо приближалось, и он хотел найти место для стажировки. Едва ли ему удастся найти что-то лучше, чем компания, основанная его старым приятелем по прозвищу PalmerTech.

Для Лаки приезд Хаммерштейна пришелся как нельзя кстати. В окружении Палмера было достаточно людей, которые нахваливали и во всем поддерживали его. Появление кого-то вроде Хаммерштейна – человека, который знает его с незапамятных времен и, подобно Дайкусу, будет беззастенчиво подтрунивать над ним, – послужит бесценным сдерживающим фактором для эго Палмера. И все же дружба – веский аргумент в пользу найма, и потому Лаки отказался принимать участие в

собеседовании. Если Oculus вознамерится нанять Хаммерштейна, то решение должно основываться исключительно на пользе для компании.

Между тем Oculus отчаянно нуждался в инженере-механике, специалисте в области дизайна, разработки и изготовления «железа». И что еще важнее, Лаки требовалась помощь в работе над двумя крупнейшими проектами, которые он планировал вести в 2013 году: второй комплект разработчика от Oculus (DK2) и контроллеры перемещений для DK2 под рабочим названием Virtuflexitron 3000.

«Как в это играть?»

Лаки переспросил Хаммерштейна, когда они вместе наблюдали, как у продольной стены в офисе собрались сотрудники. «Да это проще простого! Вначале кладешь руку на дальнюю стену. Потом, как только человек с секундомером крикнет: „Пошел!“, как можно быстрее беги к противоположной стенке».

Вскоре раздался крик «Пошел!», и кто-то из сотрудников помчался от одной стенки к другой.

«Мне нравится, – сказал Хаммерштейн. – Мне нравится все, что заставляет инженеров попыхтеть. И все же замечу, что это совсем *не похоже* на типичные палмеровские выкрутасы».

Хаммерштейн намекал на то, что Лаки начал сдавать. Парень, еще недавно пытавшийся изобрести способ контрабандной перевозки мороженого на борту самолета, терял хватку. «Погоди, – сказал Лаки, когда Дайкус встал в очередь. – Очень быстро начинаешь понимать, что именно такие вещи приносят радость, – тут Лаки сделал паузу, кто-то крикнул „Пошел!“, и Дайкус припустил через комнату. – Лучший способ хорошо провести время – не сбавлять обороты».

Потом, словно по команде, раздался оглушительный грохот. Дайкус врезался в противоположную стенку, как жук в оконное стекло. Какое-то время он молотил руками, лежа на полу, а затем вскочил и заулыбался, радуясь своему результату.

«О, да! – воскликнул Хаммерштейн. – Беру свои слова назад. Это и вправду *очень* похоже на обычные палмеровские выкрутасы».

Сорокачетырехлетний Лэйрд Маламед, только что назначенный исполнительным директором Oculus по производственным вопросам, вошел в конференц-зал, где собрались разработчики в возрасте чуть за двадцать.

Вновь прогремел крик «Пошел!», и основатель Oculus понесся через помещение.

Раздались аплодисменты, и Хаммерштейн на мгновение

почувствовал себя будто загипнотизированным. Палмер Лаки бегал не так уж быстро, и его движения не отличались особой грацией, но когда секундомер был запущен, и все взгляды устремились на бегуна, неожиданная и неудержимая ярость понесла его вперед.

* * *

Oculus искрился всеми оттенками ярости; похоже, это началось с Маккоули. Столько пустых волнений, подумал Ириб, когда ему на электронную почту переслали письмо Майкла Абраша из Valve, который писал, что Джек предлагал ему встретиться на GDC и «помочь Valve с новыми разработками».

К сожалению, Маккоули не в первый раз подкладывал им свинью. В декабре он уже делал Valve похожее предложение, хотя и не настолько явное: «Если вам понадобится помощь или совет, дайте мне знать», – на что Абраш, искренне смутившись, ответил: «А разве ты не сотрудник Oculus? Или это просто подработка?»

Ириб поблагодарил Абраша за сообщение; при этом он в глубине души радовался по поводу налаживающегося между ними контакта (и между Oculus и Valve). Ириб придавал большое значение укреплению связей между компаниями. Потому он позвонил Абрашу, чтобы извиниться за Маккоули, поблагодарил его за информацию и выразил радость по поводу предстоящего визита в Valve, запланированного на следующей неделе.

* * *

Пока Ириб разбирался с очередной «джекатастрофой», Лаки недвусмысленно напомнили о том, какой благожелательной может выглядеть конкуренция. Он приехал в Вегас на Седьмой ежегодный саммит D.I.C.E.[44] и теперь слушал программную речь генерального директора Ouya Джулии Урман.

«Это не второй Xbox! – заявила Урман. – И не вторая Play Station! Мы используем самое иммерсивное устройство [телевизор] с самым лучшим контроллером, чтобы подарить людям совершенно новые ощущения. Нам нужно сделать для игр то, что кабельное телевидение сделало с эфирным вещанием».

Как пояснила Урман, игровая индустрия должна была пойти тем же путем, что и канал HBO, предоставивший Дэвиду Чейзу площадку для съемок «Клана Сопрано», или канал AMC – Винсу Гиллигану для съемок сериала «Во все тяжкие». По ее словам,

нужно было создать стоковую платформу для талантливых разработчиков, желающих создавать более замысловатые игры или просто что-то отличное от типичных франшизных блокбастеров. «Если мы создадим такую платформу, – объясняла Урман, – я уверена, что от этого выиграют и разработчики, и геймеры».

Из двух концепций неизбежности и двух революций, в конечном итоге мог осуществиться только один сценарий будущего, и неважно, в чьем исполнении – Oculus или Ouya. Лаки все еще не сомневался в своей правоте, но нужно было признать способность Ouya привлекать разработчиков.

«В декабре, – продолжала Урман, – мы выпустили консоли для разработчиков и открыли девелоперский портал. Наш набор средств разработки скачали пятнадцать тысяч раз. Наше анбоксинг-видео[45] набрало девятьсот тысяч просмотров, а наш сайт вчера посетило сто пятнадцать тысяч человек. Но больше всего мы гордимся форумом разработчиков, за которым уже не можем угнаться…»

Между тем, думал Лаки, наш комплект разработчика будет готов еще нескоро, и прежде чем мы выпустим продукт, который можно будет распаковывать, пройдет еще несколько месяцев. Впрочем, Маккоули уверял, что уже в конце недели офис в Ирвайне получит партию усовершенствованных шлемов. При виде ошеломительных показателей Ouya Лаки попытался утешиться мыслью о команде разработчиков, которую набрал Oculus. Кармак вместе с id, конечно, выбыли, но Valve, Epic и Meteor Entertainment (создатели Hawken) оказались надежными партнерами. Более того, они намеревались заключить сделку с новым проектом Пола Беттнера.

Возможно, Лаки вспомнил о Беттнере, потому что Урман сказала: «А Пол Беттнер, создатель Words with Friends, только что открыл новую студию на волне былой славы; она называется Verse. Свою первую игру он отдаст нам».

* * *

Из этого не следовало, что Беттнер предпочел Ouya компании Oculus (он все еще мог разрабатывать игры для обеих платформ), но это говорило по меньшей мере о том, что он все еще в раздумьях. Для Лаки это значило, что Oculus пока не смог убедить Беттнера, что будущее и в самом деле за виртуальной реальностью.

Лаки и Митчелл должны были встретиться с Беттнером в

начале марта на выставке игр в рамках фестиваля South by Southwest в городе Остин, штат Техас. Ребята из Oculus проводили конференцию по разработке игр для виртуальной реальности, а Беттнер был одним из троих приглашенных разработчиков.

«Ты думаешь, он собирается откланяться?» – спросил Митчелл.

«Да нет, – ответил Лаки. – Мне кажется, Пол не из таких. И он был предельно откровенен с нами насчет Ouya».

Впрочем, со времен поездки в Ирвайн интерес Беттнера к Ouya заметно вырос. Он все еще был расположен к Oculus и планировал сделать «что-нибудь» для VR, но за последние пару месяцев произошло несколько событий, оттеснивших виртуальную реальность на задний план.

Во-первых, подвернулась игра, точнее возникла идея игры, которой загорелась команда Verse. Простейшая игра под рабочим названием Thereafter с приоритетом геймплея над графикой казалась идеальной для бюджетной домашней консоли Ouya. Во-вторых, Ouya уже не была единственной нестандартной компанией, лелеющей надежду перевернуть вверх тормашками мир домашних игр. После шквала анонсов на CES Ouya уже также не была единственной компанией, рассчитывающей совершить переворот посредством консоли на базе Android. Теперь им предстоит конкурировать с консолями GameStick от PlayJam и Shield от Nvidia, не говоря уже о многочисленных вариациях Steam Box от Valve, хотя они и стоили дороже. Похоже, в этой нише не будет отбоя от клиентов. Хотя конкуренция усложняла задачу для Ouya, ситуация играла на руку разработчикам: если по каким-то причинам у Ouya ничего не выйдет, останутся достойные альтернативы.

Но как бы Беттнер ни прикипел душой к виртуальной реальности, на нем держалась новоиспеченная студия и штат сотрудников, о которых нужно было заботиться. Скрепя сердце, он был вынужден сместить свои приоритеты на них и сосредоточился на том, что, по его мнению, должно решить судьбу виртуальной реальности – на руках.

* * *

Около дюжины рук нырнули в ящики, только что доставленные службой FedEx.

«Ура! – воскликнул Лэйрд Маламед, подняв над головой один из первых сорока комплектов, прибывших из Китая.

«Здо-о-орово», – протянул Дайкус, выхватывая два «пилотных

образца» – один себе, второй для Лаки.

«Хмм», – причмокнул Рейс в неожиданном порыве воодушевления.

С чисто эстетической точки зрения комплекты разработчика выглядели идеально. «Железо» отполировано до блеска, упаковка в безупречном состоянии. Когда Лаки распаковал ящики в офисе, его порадовало, каким легким и гладким шлем казался на ощупь. В конечном счете, все это свидетельствовало о качестве их работы.

Движимый любопытством, Лаки нацепил шлем и застегнул ремни. Остальные работники – около дюжины человек – последовали его примеру. После протокольной проверки обнаружились три существенные проблемы.

1. Таинственное появление малозаметных цветных вертикальных полос.

2. Огромное количество битых пикселей (особенно в центре экрана).

3. Непонятные помехи, приводящие к некорректной и несвоевременной передаче.

Что общего было у трех дефектов? Все они относились к дисплею. Ириб был в ярости. Он написал Маккоули: «Нас все время беспокоило, что у компании Berway, никогда не имевшей дела с технологиями производства LCD-экранов, могут возникнуть проблемы. Видимо, наши опасения оправдались».

Предполагалось, что на следующей неделе (после того, как Антонов подготовит альфа-версию комплекта разработчика) пилотные образцы отправят партнерам – Valve, Epic, Meteor Entertainment. Поскольку Oculus поддерживал связь с большинством партнеров, они, должно быть, отнесутся с пониманием к обнаружившимся проблемам. Куда большую тревогу внушали девять тысяч человек, заказавших комплекты разработчика. У Oculus была только одна попытка произвести на них хорошее впечатление, а «железо» в его нынешнем состоянии никуда не годилось. На следующий день висевшее в офисе табло, показывающее, сколько комплектов разработчика продано, наконец отсчитало десять тысяч образцов. Это стоило отпраздновать – последняя цифра служила подтверждением, что Oculus на верном пути. Однако сквозь улыбки пробивалась мысль, терзавшая всех сотрудников, не исключая самых стойких оптимистов: а что, в сущности, мы отправим всем этим людям?

* * *

«Это полный отстой! – закричал Ириб, ужасаясь качеству комплекта разработчика от Oculus. Он снова посмотрел на шлем, качая головой в приступе отвращения. – Черт возьми! Искажение просто ужасное!».

«Никакой не отстой! – огрызнулся в ответ Антонов, изо всех сил стараясь подражать тону Ириба. – Со шлемом все в порядке, Брендан. Все в порядке».

«Майк, – сказал Ириб и посмотрел на Антонова в упор. – Искажение – это неправильно. Так не должно быть. И это позор».

Ириб и Антонов не в первый раз схлестывались из-за искажения, но в этот раз схватка оказалась самой ожесточенной. Обычно они препирались наедине – по телефону, в электронной переписке или когда выбирались куда-то перекусить вдвоем. Но теперь, когда до GDC оставалось всего семь недель, время любезностей миновало. Но даже при таком огромном объеме работы и сжатых сроках Антонов считал, что все ресурсы следует сосредоточить на более важных задачах. В конце концов, наличествующее искажение не помешало Oculus победить на CES и очаровать Джимми Фэллона. «Нам нужно, чтобы работало главное! – пояснил Антонов. – Надо довести до ума это демо, эту документацию и эти комплекты разработчика. Осталась пропасть инженерной работы. А что до искажения, шлем ведь уже работает. Да, не все в нем идеально. Но он работает».

В порыве негодования Ириб обратился к компании инженеров, расположившихся рядом. «Парни! Эй там, на палубе! Искажение нужно исправить прямо сейчас. Все равно, во что это станет. Давайте исправим искажение. Хорошо?»

«Хорошо», – ответили инженеры (а Антонов лишь проворчал). Следуя отданному распоряжению, команда разработчиков ПО поставила в приоритет коррекцию искажения.

* * *

«Площадь – шесть на шесть», – сказал Чен, указывая на павильон, отведенный Oculus на GDC. Конференция стремительно приближалась, пришло время решать, как оформить пространство. Чен и Митчелл и принялись разрабатывать программу действий на выставке.

«В чем заключаются наши основные идеи? – размышлял вслух Митчелл. – Какой тон должен преобладать? Какие раздаточные материалы мы хотели бы видеть?»

Чтобы прояснить главные организационные моменты, следовало для начала определиться, что теперь представляет

собой Oculus, точнее, в каком амплуа они предстанут на GDC после официального выпуска DK1. Вопрос оказался не из легких, так как компания до сих пор выражала себя в стремлении выполнить обещание и выпустить DK1. Но они сделали лишь один шаг навстречу данному обещанию.

Митчелл и Чен сосредоточились на том, чтобы оправдать ожидания. Им хотелось подчеркнуть, что GDC – еще не финишная прямая, а начало чего-то нового. Даже тех, кого комплект разработчика повергнет в шок, было крайне важно убедить, что восторженные хороводы водят не только вокруг «железа», которое они держали в руках. Им также требовалось хотя бы примерно представлять, в какую сторону будет развиваться виртуальная реальность.

Думая о GDC, Чен и Митчелл представляли ее чем-то вроде «судного дня» – и фраза вошла в обиход. Она обнуляла ожидания, наводила на мысли о будущем и, откровенно говоря, звучала довольно круто.

Тем не менее при попытке представить GDC, а заодно и весь начальный этап развития VR-технологий, как «судный день» обнаружились два серьезных противоречия. Первое заключалось в том, что любые обозначенные сроки влекли за собой закономерный вопрос: когда выйдет коммерческая версия? На тот момент у Oculus не было достойного ответа.

Вторая проблема концепции «судного дня», принятой Oculus, заключалась в том, что позиционирование GDC как первый тур куда более длинной эстафетной гонки (от первого комплекта разработчика до второго, потом до распространенной версии, а дальнейшее еще предстояло обсудить) открывало перед конкурентами широкое поле для маневра и возможность перехватить инициативу. Однако Oculus пока еще оставался единственным игроком в отрасли, поэтому все были убеждены, что риск оправдан. Помимо прочего, как говаривал их бесстрашный лидер Брендан Ириб, «мы никому не подражаем, мы стоим во главе перемен».

* * *

Каждый визит в Valve был настоящим праздником. Но 11 февраля Лаки поймал себя на том, что ему особенно не терпится вылететь в их головной офис, потому что, помимо прочего, его так и подмывает рассказать, насколько преуспели они с Дайкусом и Пателем в своем стремлении уменьшить динамическое размытие.

«Я знаю, что это противоречит здравому смыслу, – заявил Лаки парням из Valve, – но и с малым послесвечением дисплей может работать. По тому же принципу, что и кинопроекторы и кинеографы.

«В сущности, – вмешался Патель, – в отсутствие информации мозг начинает получать ее посредством интерполяции. Но если предоставить мозгу информацию, будет очень сложно ее блокировать».

«Ага, – сказал Лаки. – И мерцающая задняя подсветка становится чем-то вроде обманного маневра, который может прекратить блокирование информации. По большому счету, мы занимаемся перераспределением освещения. Вместо того равномерного распределения светового потока по всему кадру освещение выводится во фронтальную часть. Таким образом, когда на экран выводится кадр, вспышка длится лишь тысячные доли секунды – буквально не более одной-двух миллисекунд. Оставшиеся семнадцать миллисекунд в кадре задерживается только темный фон. Вы отключаете освещение экрана, поэтому он ничего не показывает, а мозг впоследствии заполняет пробелы тем, что, по его мнению, должно находиться в кадре. Но если вы по-прежнему показываете то же самое изображение, как обычно бывает, то мозг не может его заблокировать. Короче, если ничего не показывать, мозг тут же подсуетится: ага, я знаю, что должно быть в этом месте!»

Лаки пояснил, что он и его команда только что приступили к испытаниям, однако они не сомневаются, что их наработка уменьшит динамическое размытие более чем на 90 %.

«Это было бы здорово, – вставил Ириб. – Но ты расскажи заодно и про издержки».

«Хорошо, – сказал Лаки. – Из цифр, которые я приводил ранее, следует, что на показ изображения отводится только одна-две миллисекунды из семнадцати. Это сколько – 9 %? Так что задействуется только 9 % светового потока. Следовательно, все остальное поле остается темным, а значит – изображение выглядит очень тусклым».

Из-за тусклых изображений виртуальные миры казались бы темными. И с этим нельзя было мириться. К счастью, нашлось решение – «перегрузить» монитор. Технология перегрузки LCD-экранов позволяла увеличить резерв яркости за счет подачи дополнительного напряжения на заднюю подсветку – причем напряжение предполагалось поднять выше проектных значений, чтобы искусственно увеличить скорость отклика. Но здесь таился подвох – можно сжечь экраны; из-за перегрузки они могут перегреться и сгореть. Но Лаки был убежден, что Oculus избежит

риска за счет увеличения интервала между «мерцаниями» изображения (когда дисплей сильно нагревается) и «черным экраном» (когда дисплей успевает остыть).

«Так что, – закончил Лаки, – экран не сгорит, потому что пиковые нагрузки приходятся только на часть кадра. Тем не менее, как я уже говорил, нам еще предстоит множество испытаний. Но я твердо уверен, что мы справимся».

Когда Лаки умолк и перевел взгляд на противоположную сторону стола, он уже предвкушал аплодисменты. Однако вместо этого получил лишь непонимающие взгляды собеседников. Парни из Valve скептически восприняли идею перегрузки и мерцающей подсветки. Они думали, что технология сработает только на LCD-экране с *действительно* высокой частотой обновления (порядка восьмисот и даже тысячи герц, более чем в пять раз больше, чем любой из экранов, доступных на рынке). Их реакция очень огорчила Лаки – главным образом потому, что он точно *знал*, что это работает. К тому же его раздосадовало, что все время, пока ребята из Valve размышляли над услышанным, Ириб испепелял его взглядом, как будто он метнул вонючую бомбу в розарий Valve.

Хотя этот тяжелый момент пролетел, но осадок от него остался навсегда. Палмер так и не смог забыть, как хлебнул презрения и унижения, непостижимым образом превратив их в топливо для вдохновения – наряду с разочарованием, охватившим его, когда они перешли к обсуждению следующей темы – противостоянию открытых и закрытых систем.

Лаки с самого начала задумал Rift как проект с открытым исходным кодом – отчасти по идейным соображениям, в подражание демократичной природе сетевых форумов и досок объявлений, однако в основном он руководствовался чисто практическими мотивами. Придется привлечь сотни, а может быть и тысячи человек, чтобы по-настоящему сдвинуть виртуальную реальность с мертвой точки. У Лаки не хватало денег на оплату их труда, а компании вроде Sony, Microsoft и Apple, которые могли им платить, не были заинтересованы в их услугах. Таким образом, проект с открытым исходным кодом, в который каждый мог внести посильную лепту, представлялся ему лучшим способом добиться прогресса.

Когда к делу подключился Ириб, его умонастроения начали меняться – опять-таки отчасти из принципа (любимые компании Ириба – Sony, Microsoft и Apple преуспели в создании закрытых систем), но в основном тоже из практических соображений (Oculus представилась возможность набрать сотни, а то и тысячи специалистов в свою команду). До недавнего времени Лаки и

Ириб беседовали об этом главным образом отвлеченно, но теперь, когда на горизонте замаячил выпуск первого продукта, им придется принять конкретные решения.

Среди тех, кто обладал правом решающего голоса в Oculus, наметился раскол: Лаки и Патель хотели видеть аппаратное и программное обеспечение относительно открытым, Ириб и Митчелл – относительно закрытым, а Антонов разрывался между двумя этими крайностями. Лаки рассчитывал, что поездка в Valve разрешит их дилемму.

За Valve утвердилась репутация сторонника открытых систем, сложившаяся благодаря поддержке модификаций своих игр, выполненных игроками, критикой закрытых систем Microsoft и с недавних пор – заявлением о поддержке Linux (ОС с открытым исходным кодом). Палмер полагал, что Valve наверняка с пониманием отнесется к переходу на открытый исходный код кое-каких совместных разработок, над которыми они трудились в течение прошлого года. Кроме того, Лаки думал, что поддержка Valve определенно вынудит Ириба принять его точку зрения. Но, к его удивлению, когда Ириб заговорил о возможном переходе к открытому коду, ребята из Valve, с которыми они встречались, отнеслись к этой идее без особого энтузиазма.

Они признавали, что переход на открытый код поможет выстроить сообщество, но сейчас, на раннем этапе, они опасались, что такой шаг «привлечет конкурентов» и «поставит под угрозу инди-проект». Их слова ласкали слух Ириба. Хотя новость несколько огорчила Лаки и Пателя, они печалились недолго, поскольку остаток встречи прошел за обсуждением более увлекательных вопросов.

В первую очередь, в Valve собирались подготовить к GDC собственную VR-версию Team Fortress 2. И это было круто. КРУТО, КРУТО, КРУТО. Вероятно, разработка могла бы даже возместить потерю Doom 3: BFG Edition. Это пришлось очень кстати не только с позиции контента (в лице этой разработки владельцы DK1 гарантированно приобретали занятную готовую игрушку), но и с точки зрения пиара. Презентация игры дала бы понять сообществу, что незачем беспокоиться только потому, что Кармак, id и ZeniMax прекратили заниматься виртуальной реальностью. Valve все еще на стороне победителей! Разумеется, на стороне победителей была лишь горстка сотрудников Valve – большинство скептически относилось к идее компании поиграть в виртуальную реальность. Но мир ничего не знал о внутреннем расколе, особенно если учесть, что лучший специалист Valve в области технологий Майкл Абраш входил в число топовых сотрудников компании.

В свете сложившихся обстоятельств парней из Oculus также обрадовало известие о том, что на GDC выступят и Абраш, и Джо Людвиг, возглавлявший работу над VR-версией TF 2 совместно с Томом Форсайтом. Людвиг расскажет о том, что они с Форсайтом узнали об импортировании игр в виртуальную реальность, а Абраш намеревался осветить более масштабные, фундаментальные проблемы VR.

«Ключевой момент, – говорил Абраш, имея в виду свой будущий доклад, – в том, что разрабатывать виртуальную реальность тяжело».

По комнате прокатилась волна смеха.

«Это правда! – сказал Абраш. – Виртуальная реальность дается тяжело. И даже очень. И кому, как не тесному кругу собравшихся в этой комнате знать об этом? Так что я хочу втолковать всем, что „до виртуальной реальности путь неблизкий“. Дело-то, кажется, плевое, не так ли? Разве для прорыва в виртуальную реальность не достаточно поместить дисплей в поле зрения и показывать на нем картинки? Так вот, на практике все далеко не так просто».

Абраш планировал затронуть три по-настоящему сложные проблемы – отслеживание движений, запаздывание и «побуждение системы восприятия человека функционировать по тем же принципам, что и в реальном мире». В то же время Абраш намеревался довести до ведома аудитории, что, несмотря на то, что до создания безупречной виртуальной реальности еще далеко, «хорошая VR» в виде комплекта разработчика Oculus Rift наконец-то создана, причем у Rift в силу ряда причин были высокие шансы на успех – небольшой вес, эргономичность, доступная стоимость и так далее.

«Самое главное, – продолжал Абраш, – игровой опыт на Rift отличается эффектом глубокого погружения. Итак, потенциально имеется большой объем контента в виде импортированных 3D-игр, не говоря уже о всех новинках, которые наверняка предложат разработчики. И все же я не хочу, чтобы из-за ажиотажа остался незамеченным тот факт, что все это очень, очень сложно. И поскольку конференция предназначена для разработчиков, я хочу, чтобы они понимали все нюансы и могли рационально планировать разработку игр для виртуальной реальности и сейчас, и в будущем».

«Звучит отлично, – сказал Ириб Абрашу. – И у тебя тоже, Джо. Ваши доклады хорошо дополнят презентации, которые мы собираемся сделать».

Как и в Valve, в Oculus намеревались сделать два доклада о виртуальной реальности. В первом докладе Антонов и Митчелл

должны были рассказать о комплекте разработчика Oculus SDK и интеграции игр. Во втором Лаки объяснял, почему виртуальная реальность – «святой Грааль» игровой индустрии.

«Внесу ясность, – уточнил Лаки. – Rift – не „святой Грааль“. И во время доклада я не собираюсь выйти на сцену со словами: узрите, перед вами „святой Грааль“!»

Прежде чем уйти, ребята из Oculus притормозили у соседнего офиса поздороваться с Джери Эллсуорт и ее командой разработчиков аппаратного обеспечения. Хотя Эллсуорт при встрече с сотрудниками Oculus всегда была приветлива, было заметно, что она не слишком-то фанатеет от их проекта. Поначалу Лаки и Ириб предполагали, что она на что-то обижена, не доверяет им или, может быть, просто не уважает их работу. Но, как позже выяснилось, позиция Эллсуорт не имела отношения к ним самим, а скорее была продиктована ее отношением к целям, которые ставил перед собой Oculus. По ее мнению, виртуальная реальность в принципе неспособна породить коммерческое устройство. В отличие от дополненной реальности.

* * *

На следующий день Джери Эллсуорт вызвали в офис Гейба Ньюэлла. В тот же вечер она опубликовала в своем Twitter зловещее сообщение: «Вау. У меня внезапно появилось столько свободного времени».

* * *

«Они уволили Джери», – сказал Лаки, заглядывая в офис Ириба.

«Не может быть!» – ответил тот, не веря, что в Valve могут кого-нибудь уволить, не говоря уже о ведущем специалисте.

Хотя за время сотрудничества с Valve тридцативосьмилетняя Джери Эллсуорт по большому счету не имела отношения к игровой индустрии, техносообщество вот уже почти десять лет восхищалось ее дерзкими самостоятельными проектами. Еще в 2004 она позаимствовала компоновку схем Commodore 64, всеми любимого домашнего компьютера, дебютировавшего на рынке в 1982 году, и ухитрилась втиснуть ее в один-единственный компьютерный чип. Впоследствии он был интегрирован в джойстик, дополнен классическими играми и выпущен компанией Mammoth Toys, продавшей сотни тысяч приставок для

игры на телевизоре через QVC. В досье The New York Times ее труды удостоились хвалебных строк: «Пример госпожи Эллсуорт подтверждает, что дух изобретательства, некогда превративший гаражи Кремниевой долины в компании вроде Hewlett-Packard и Apple Computer, все еще жив». Благодаря своему рвению Эллсуорт вплоть до 2011 года выполняла небольшие заказы для технологических компаний вроде Xilient, NewTek и Ubicom, а потом устроилась на работу в Valve – как она думала, надолго.

Наняв Эллсуорт, Гейб Ньюэлл поручил ей организацию исследовательской лаборатории аппаратного обеспечения у ведущего производителя софта в отрасли. В придачу к простому и заманчивому мандату на создание «команды, которая сделает игры еще увлекательнее», она заполучила широкий простор для исследований всего и вся – от консолей и контроллеров до экспериментов с измерением сопротивления кожи для определения (и последующего изменения) эмоционального состояния игрока. Работая автономно, Эллсуорт пришла к идее дополненной реальности примерно в то же время, когда Абраш устроился в Valve.

Поскольку Абраш изначально сосредоточивался на дополненной реальности, он и его подчиненные хорошо ладили с командой разработчиков «железа» под руководством Эллсуорт. Но когда интерес Абраша сместился в сторону VR, между отделами дополненной и виртуальной реальности произошел небольшой внутренний раскол, который, по всей видимости, все же нельзя было назвать конфликтом. Но то, что Эллсуорт потеряла работу в Valve спустя считанные месяцы после этого, вряд ли могло быть простым стечением обстоятельств. Причем уволили не только ее. Вот выдержка из статьи журнала Forbes, опубликованной в тот же день: «Поступают сообщения, что Valve планово уволили от 25 до 30 сотрудников… Все началось с твита выдающейся разработчицы Джери Эллсуорт, опубликованного вчера вечером… Ее уход может указывать на то, что Valve намерена сосредоточиться на функции координатора действий третьих сторон, поставляющих контент для консоли Xi3 Piston, анонсированной на CES – не конкретно под систему Steam Box, но для одной из ее версий – наверняка».

«Нам нужно нанять Джери!» – воскликнул Лаки, услышав новость.

Ириб согласился, продолжая усиленно размышлять, что кроется за известием о массовых увольнениях. Действительно ли это значит, что Valve отказывается от разработки собственного аппаратного обеспечения? Если на то пошло, не окажется ли Абраш со своей командой следующим?

* * *

18 февраля Пол Беттнер и еще около десятка проверенных разработчиков получили один из пилотных образцов от Oculus. Наспех распаковав шлем и натянув его на голову, Пол поймал себя на том, что готов расплакаться – потому что, как он позже отписался в Instagram, «только что сбылась мечта идиота».

Пилотный образец произвел на Беттнера сильное впечатление, но он не мог не заметить, что при движениях в демо Tiny Room, разработанном Антоновым, он все время инстинктивно смотрит вниз в надежде увидеть свои руки. Настолько глубокое погружение в виртуальное пространство без возможности что-либо взять или потрогать создавало довольно жуткое ощущение. По мнению Беттнера, для человеческого существа руки остаются главным устройством ввода данных. Если бы ему понадобились дополнительные аргументы, было бы достаточно заглянуть в соседнюю комнату, где его шестилетняя дочь и четырехлетний сын строили высокую извилистую трассу-лабиринт для стеклянных шариков, по всей видимости, вдохновленные сказками доктора Сьюза. Дети хватали пластиковые детали, соединяли их различными способами и хлопали в ладоши от безграничного восторга, запуская шарики по трассе.

Поскольку это был комплект разработчика – всего лишь первый шаг навстречу долгосрочной миссии Oculus, было понятно, что виртуальные руки – далеко не главная задача на текущий момент. Однако, Беттнер, вспоминая встречу в Ирвайне и все, что он к тому времени успел прочитать о стратегии Oculus, встревожился, что добавление ручных контроллеров может оказаться для Oculus не настолько важным. А может быть, и для отрасли в целом, если уж на то пошло. За последние двадцать с лишним лет, уже после исчезновения джойстиков, в игровой индустрии задавали тон два типа вводных устройств – геймпады (у консольных игр) и клавиатура с мышью (для PC-игр). Так что неудивительно, по крайней мере, на тот момент, что Oculus, по всей видимости, удовлетворял любой из двух доступных вариантов. Однако Беттнер был уверен, что когда-нибудь им придется разработать устройство ввода данных, непосредственно дублирующее руки игрока в виртуальном мире.

Кстати, сколько может стоить ручной контроллер? Как показал беглый поиск в Интернете, лучший образец тянул на 17 995 долларов… за штуку. Конечно, речь шла о первоклассном контроллере с двадцатью двумя датчиками и отслеживанием движений пальцев, но астрономическая сумма на ценнике

действовала отрезвляюще.

* * *

За последние двенадцать лет Брендан Ириб делал бизнес-предложения сотням потенциальных инвесторов. Одни встречи проходили успешно, другие – не столь удачно. Однако, независимо от исхода этих встреч, у них обнаруживалась общая черта – пока он говорил, никто не засыпал. Впрочем, традиция пресеклась в начале марта, когда Ириб уехал в Бостон на переговоры с North Bridge Venture Partners.

Встречу назначил Рик Фалоп, генеральный партнер North Bridge. Посчитав виртуальную реальность перспективной для вложений, он связался с Ирибом, изъявив желание выслушать бизнес-план. К тому времени Oculus все еще находился в поиске инвесторов для серии A. Пока удалось найти только одного – компанию Founders Fund, которая внесла всего сто тысяч долларов, а Oculus требовалось пятнадцать миллионов, так что незадолго до GDC Ириб отправился в путь, надеясь раздобыть недостающие средства. Прибыв в Бостон на переговоры, он увидел, что заскучавший инвестор задремал. Разумеется, он ожидал, что поездка начнется совсем по-другому!

Это безумие, думал Ириб. Если виртуальная реальность не в силах удержать тебя ото сна, чего же тебе еще нужно? Но, несмотря на досаду, Ириб приложил все усилия, чтобы удержать себя в руках.

К счастью, его речь впечатлила партнеров «нарколептического инвестора» намного сильнее. Перед тем, как Ириб ушел, Рик Фалоп вручил ему перечень условий сделки. Или…хм, возможно, это было нечто другое.

«Что это, Рик? – спросил Ириб, просматривая документ. – Это вовсе не условия сделки. Это конвертированная облигация. Здесь нет даже итоговой оценки!»

«Ах да, – ответил Фалоп. – Я устроил вам не ту встречу».

В целом дела шли хуже некуда. «Предложение о партнерстве потерпело полный крах, – сообщил Ириб Брайану Сингерману из Founders Fund, которому он позвонил, как только вышел из офиса North Bridge. – Вот так получилось, к моему превеликому огорчению».

Тем не менее все эти мытарства оказались не совсем уж провальными, потому что Фалоп, который чувствовал себя неважно и по-прежнему искренне верил в Oculus, свел Ириба с другим возможным компаньоном – Санто Полити, партнером

Spark Capital.

«Свяжитесь с Санто, – сказал Фалоп Ирибу. – Он отличный человек и тоже живет в Бостоне».

Полити заинтересовался предложением, но был в отъезде. Отлично, сказал себе Ириб. Тогда я приеду к вам. Через три дня после грандиозного провала в North Bridge Брендан уже был в Сан-Франциско и показывал демо Санто Полити в конференц-зале отеля в аэропорту.

В начале девяностых, в лучшие дни корявой виртуальной реальности, Полити занимал должность топ-менеджера в Panasonic, так что его преследовало смутное предчувствие насчет того, что он может увидеть. Он знал, что демо, несомненно, будет лучше, чем в те годы, но он даже не представлял себе, *насколько* лучше оно окажется.

«Я потрясен, – объявил Полити. – Я в абсолютном восхищении».

Ириб улыбнулся. Он надеялся услышать что-то в этом роде.

«Давайте пообедаем, – предложил Полити. – Кажется, внизу есть паршивенький ресторан».

За обедом Ириб поведал своему визави историю Oculus и заодно рассказал о себе. Полити отплатил той же монетой, поделившись своей философией инвестиций. «Наша специализация – начальные инвестиции, – пояснил Полити. – Мы инвестируем в компании на ранних этапах развития. Для нас в приоритете качество продукта. Если у вас отличный продукт, который нас очарует, скорее всего, вы уйдете от нас с коммерческим предложением и чеком. Вот так у нас обычно делаются дела. Мы позволяем себе чуть больше сумасшедшинки в делах, чем другие инвесторы».

Они поладили практически сразу. Когда подошло время ночного авиарейса Полити, они уже договаривались о том, когда Ириб мог бы вернуться в Бостон и показать демо партнерам Полити.

Брендан в превосходном настроении заночевал в Области залива и на следующий день сделал бизнес-предложение Джо Лонсдейлу – выдающемуся предпринимателю, который не так давно стал соучредителем новой бойкой венчурной компании под названием Formation 8. Компания оказалась настолько проворной, что журнал Fortune окрестил Лонсдейла и его партнера Брайана Ку «самыми проворными венчурными капиталистами со времен „Андрессен Хоровиц“[46]!»

Лонсдейл остался доволен бизнес-предложением и в итоге согласился вложить средства в Oculus. Но, как и Founders Fund, он ограничился относительно небольшой суммой, так что Ириб по-

прежнему искал спонсоров, готовых вложиться по-крупному и повести серию А.

Главную надежду он возлагал на тот самый «Андрессен Хоровиц». Годы напролет он страстно мечтал сотрудничать с этой компанией и думал, что, возможно, сейчас подвернулось удачное время. Чтобы выяснить, так ли это, 8 марта Ириб изложил свой бизнес-план новоиспеченному партнеру фонда Крису Диксону, а потом, через три дня, вернулся в компанию, чтобы в этот раз сделать бизнес-предложение самому Андрессену.

Встреча прошла хорошо, если бы не один вопрос: «Как вы думаете, сколько потребуется времени для решения проблемы укачивания?»

По правде говоря, Ириб не знал, что ответить. Да и никто не знал. Брендан не стал юлить и ответил, как есть. «Признаться честно, не знаю, – сказал он. – Может быть, пять месяцев, а может, и пять лет. Я правда не в курсе».

Андрессен и Диксон воздали должное честности Ириба, но все же отклонили его предложение.

Учитывая, как отчаянно Ирибу хотелось сотрудничать с фондом «Андрессен Хоровиц», в обычных обстоятельствах отказ нанес бы ему сокрушительный удар. Но время истекало вместе со средствами на банковском счете Oculus, так что он упрямо шел к своей цели и направил всю свою энергию на то, чтобы добиться соглашения со Spark и закинуть удочку одному из венчурных инвесторов Matrix Partners.

Итак, 11 марта Ириб встретился с этим инвестором по имени Джош Ханна, а потом поспешил в аэропорт на ночной рейс в Бостон, чтобы встретиться с партнерами Санто Полити по Spark. Поскольку беседа с Ханна в первой половине дня более-менее задалась, старшим партнерам Matrix, которые, как выяснилось, проживали в Бостоне, захотелось встретиться с Ирибом, пока он еще не уехал из города.

На горизонте замаячило несколько серьезных предложений, и Ириба охватило нервное возбуждение. Более того, с партнерами Полити по Spark все прошло замечательно.

«Мы все в полнейшем восторге, – сказал Полити Ирибу. – Что мы можем для вас сделать?»

«Мне бы хотелось, чтобы вы вели нашу серию А», – ответил Ириб.

«Вы своего добились. Мы возьмем на себя расходы. Сегодня вечером мы пришлем вам перечень условий сделки».

Брендан сохранял невозмутимое спокойствие, пока не вышел из здания и торжествующе выдохнул. Направляясь в Matrix, он выбрал самый короткий путь и сел в метро. К сожалению, затея

вышла боком, потому что он попал под сильный снегопад, грянувший средь бела дня.

«А у этого парня есть яйца, – подумал партнер Matrix Антонио Родригес, когда Ириб зашел в офис компании. – Садится на метро, бросает вызов снежной буре и приходит ко мне по первому требованию, почти не имея времени на подготовку. Должно быть, он крепко верит в свое демо!»

Хотя первое впечатление от Ириба оказалось приятным, Родригес не ожидал от встречи ничего особенного. Его действительно занимал потенциал дополненной реальности, но VR? Серьезно? Зря стараешься, виртуальный мальчик.

«Встреча займет не более десяти-пятнадцати минут», – сказал Родригес своему помощнику, а затем принял Ириба в конференц-зале, готовясь опробовать демо.

«Итак, что же вы хотите мне показать?» – спросил он, изо всех сил изображая интерес.

«Я собираюсь показать вам наше тосканское демо, – ответил Брендан. – Оно перенесет вас из этих холодных мест в солнечную Италию!»

«Потрясающе, – сказал под конец Родригес. – Вот теперь меня крууууто проняло».

Спеша поделиться своими чувствами, Родригес высунул голову из конференц-зала, пытаясь привлечь внимание других инвесторов, которые не были заняты работой.

Вскоре после визита Ириба вся команда Matrix отправила Oculus перечень условий сделки. Когда до GDC оставалось около десяти дней, Брендан отметил, что их компанией также заинтересовался Санто Полити из Spark (который, как выяснилось, был хорошим приятелем Родригеса), после чего было решено, что Spark и Matrix совместно возглавят инвестиционный раунд.

Но сначала – комплексная юридическая оценка.

Глава 21. GDC

МАРТ 2013 ГОДА

Ириб рассчитывал закруглиться с Серией А до начала GDC, но как только он встал в очередь у портала выставочного центра, ожидая, когда входные двери распахнутся настежь, стало понятно, что его надеждам не суждено сбыться.

Предстояло просчитать худшие сценарии – такие, как провал на выставке, неудачный старт продаж, обманутые ожидания, причем любая из возможных неудач оказывала влияние на судьбу еще не подписанных условий сделки с потенциальными спонсорами – Matrix, Spark, Formation 8 и Founders Fund. Стоит ли говорить, что Ирибу было немного не по себе.

Он приезжал на GDC с 1998 года, управляя небольшими стендами Sonic Fusion и Scaleform. На него нахлынули отрывочные воспоминания тех лет вкупе с затаенной обидой на разработчиков – заманить их к себе оказалось ой как непросто. И что теперь? Какие ходят разговоры… Кажется, незнакомые люди в очереди говорят о его новой компании? Не слишком ли хорошо, чтобы быть правдой? Так что Ириб напомнил себе, что шепотки в толпе – по-видимому, следствие слишком малой выборки окружавших его людей.

Двери выставочного комплекса неожиданно распахнулись с пронзительным звуком, и почти все люди в очереди пустились бежать. Куда они устремились? Что ожидали увидеть? Ириб понятия не имел и побежал вместе с толпой, ни на шаг не отступая от заданного ею курса. Миновав стенды Unity и Nintendo, Wargaming и Turtle, все это сборище наконец-то добралось до места назначения и остановилось – подумать только! – у павильона номер двести восемнадцать, принадлежавшего Oculus.

* * *

«Я хочу предложить тост», – сказал Ириб вечером, поднимая бокал вскоре после того, как они с Лаки, Митчеллом, Антоновым и Пателем зашли пообедать в фешенебельный ресторан «Янтарная Индия» в Области залива.

«Буду краток, – говорил Ириб. – Мы прошли немыслимый путь…»

Все за столом тут же погрузились в воспоминания о «немыслимом пути». Антонову все время вспоминалось начало. Начало всех начал, когда он еще не был знаком ни с Пателем, ни с Лаки, ни с Митчеллом; те дни, когда они с Ирибом держали офис в небольшом подвальном помещении в Лореле, Мэриленд, и до успеха было еще чертовски далеко. После тоста Ириба Антонов вспомнил, как они вдвоем впервые посетили GDC.

«Так вот, когда мы с Бренданом начали работать вместе, – поведал Антонов компании вслед за тостом Ириба, – нам представлялось крайне важным не пропускать ни одной Конференции разработчиков игр. Поездка на конференцию каждый год – это святое».

«Я ездил на GDC еще до Scaleform, – сказал Ириб. – Там я познакомился с Полом Педрина и вернулся в кампус со страстным желанием разработать систему управления окнами!»

«Да, Брендан и раньше бывал на выставке, – продолжал Антонов, – но когда мы впервые отправились туда вместе, когда наш бизнес был еще в зародыше, он сказал мне: Майк, я собираюсь на Конференцию разработчиков игр, и ты тоже должен поехать. Что же, хорошо. И мы полетели в Калифорнию на ту конференцию, приземлились в аэропорту Сан-Франциско. А ведь я, во-первых, оказался там впервые; раньше мне не приходилось бывать в Калифорнии. Во-вторых, я рос в довольно бедной семье, для меня и сто долларов – большие деньги.

«Ну, для меня в те годы это тоже была крупная сумма!», – добавил Ириб.

Антонов уставился на него, пытаясь понять, то ли смеяться над его признанием, то ли затеять спор на тему того, как все было *на самом деле*. «Так вот, мы приземлились и вызвали такси, а оно стоит реально больше сотни. И я думаю: О БОЖЕ! Со мной сейчас случится сердечный приступ!»

За столом грянул смех. Смеялись все, включая Ириба, который сквозь смех добавил: «Но мы направились на такси в мотель! Помнишь тот жуткий дешевый притон?»

«А то как же! – ответил Антонов. – Мы, само собой, заехали в небольшой мотель, находившийся ну очень далеко от конференц-центра. При мотеле обнаружилось что-то вроде кинотеатра под открытым небом… Что и говорить, это была жесть. Зато когда мы приехали на выставку, мы испытали нечто неописуемое. Когда в юности заходишь в выставочный зал, техника производит невероятное впечатление – мелькание красок, огромные мониторы, а рядом люди, которым все это нравится, очень много геймеров. Я еще ни разу не видел ничего подобного».

Вскоре в праздничное настроение с оттенком ностальгии,

воцарившееся за столом, ворвалась реальность, напомнив, что еще не время салютовать шампанским. «Железо» должны были отгружать на следующий день – вопрос решенный, но еще оставался последний штрих перед отправкой партии комплектов разработчика. Руководству требовалось составить лицензионное соглашение для комплектов разработчика. Поскольку в этом документе даются четкие указания, что разрешается делать пользователю в своей нише, а что нет, нужно было решать, насколько «открытым» будет Oculus, а этот вопрос, когда бы его ни затронули, всегда заканчивался большой сварой.

«Все это очень сложно, – объявил за столом Антонов. – С одной стороны, мы хотим сохранить открытый исходный код, хотим двигать отрасль вперед. С другой стороны, нам нужно защитить интересы Oculus, потому что, как нам всем известно, кое-кто в Китае запросто выпустит реплику нашего шлема».

Его слова вкратце резюмировали суть препирательств: чем больше открытости в системе, тем большей свободой действий обладает пользователь, но чем больше свободы, тем проще будет конкурентам перенять разработки Oculus.

Проработав более десятка лет в сфере межплатформенного ПО, Ириб предпочел бы видеть Oculus как можно более закрытым. Митчелл придерживался того же мнения, полагая, что так нужно для защиты собственных интересов. Патель и Лаки заняли диаметрально противоположную позицию и решительно настаивали на полной открытости исходного кода. В результате Антонов угодил между двумя полюсами, его голос оказался в некотором роде решающим. Пока парни спорили о преимуществах и недостатках различных стратегий, Ириб извинился и попросил разрешения ответить на телефонный звонок.

«WebKit, Mach, POSIX», – сказал Патель, перечисляя примеры великих программ с открытым исходным кодом.

Пусть так, но Митчелл, исходя из сложившейся ситуации, привел аргументы, объясняющие, почему открытый исходный код сработал конкретно в этих случаях, но едва ли пойдет на пользу Oculus, поскольку их положение совершенно иное.

«А как вам такой вариант? – спросил Антонов. – Мы предоставим полный исходный код, но воспользоваться им можно будет только на санкционированном устройстве?»

Похоже, нашелся достойный компромисс, но прежде чем они успели прояснить нюансы, за стол вернулся Ириб.

«Мы только что закрыли сделку», – объявил он, изрядно побледнев.

«Да неужто?» – переспросил Митчелл, искрясь восторгом.

«Ага. Шестнадцать миллионов от ведущих инвесторов – Matrix и Spark. Сделка закрыта!»

Далее последовали рукопожатия, объятия, аплодисменты. До отгрузки первого продукта Oculus оставалось меньше суток. Наконец-то пришло время немного повеселиться, празднуя свою первую победу.

Часть 3. Старые добрые времена

Глава 22. Не спешите и создавайте новое, или Facebook 2.0

4 АПРЕЛЯ 2013 ГОДА

С начала XXI века, когда Интернет ушел в массы, технологии обрели едва ли не сексуальную притягательность, а Кремниевая долина стала Меккой для новой породы охотников за американской мечтой, еще никто не добивался таких успехов, как основатель Facebook Марк Цукерберг. Менее чем за восемь лет, вооружившись мантрой «спешите и крушите все на пути», он умудрился превратить проект, рожденный в комнате студенческого общежития, в социальную Сеть мирового масштаба, в которой, по последним данным, насчитывается около 1,2 миллиарда пользователей. И все-таки даже таким цифровым магнатам, как Цукерберг, есть о чем сожалеть. Рассчитывая эффектно преподнести рассказ об одном из своих наибольших огорчений, он поднялся на сцену и обратился с речью к публике, состоявшей из журналистов и работников Facebook.

«Сегодня, – сказал Цукерберг, – мы наконец-то поговорим о фейсбукофоне».

Разговоры о «фейсбукофоне» ходили уже несколько лет; первые слухи были вброшены в сознание масс еще в 2010 году с подачи сайта TechCrunch, опубликовавшего заметку под названием «Facebook секретно разрабатывает смартфон». На тот момент казалось, что разработка смартфонов – довольно странная затея для Facebook. Что такого может предложить софтверная компания с нулевым опытом по части технического обеспечения, чего не могут предложить корпорации вроде Nokia, RIM и Apple? Если на то пошло, в Google уже пытались проделать такой финт с Android, пустив тонну ресурсов на разработку операционной системы, однако к концу 2009 года доля Android-устройств на рынке составила всего 3,9%.

Впрочем, в конце 2010 года доля Google на рынке мобильных гаджетов подскочила до 22%, а к 2011 году достигла 39%. Под конец 2012 года объем продаж ОС Android, охватившей триста пятьдесят семь миллионов смартфонов, составил 69% рынка мобильных устройств.

Марк Цукерберг:

«Речь пойдет о том, как сделать из Android-устройства крутой и притом простой в использовании девайс. Скоро можно будет

превратить смартфон на Android в крутейший телефон для социальных сетей».

После разъяснений публика отнеслась к заявлению довольно прохладно. Теперь не оставалось сомнений, что Facebook не собирается выпускать ничего похожего на «фейсбукофон», о котором судачили годами. Предложенное решение, продиктованное стратегией «не можешь победить врагов – стань их союзником», которое должно было вписать мобильную ОС от Google в имидж Facebook как клиенто-ориентированной компании, явно не вязалось с логикой сюжета.

Марк Цукерберг:

«На сегодняшний день наши телефоны разрабатывают под приложения, а не для людей. Поэтому мы хотим положить этому конец. Мы хотим, чтобы при пользовании смартфоном вас не покидало чувство комфорта и при этом вы ощущали бы себя хозяином положения».

Хотя ставки были не так уж и высоки, как представлялось журналистам, освещавшим мероприятие, идея все-таки вызывала любопытство. Телефон, разработанный для людей, а не для приложений? Звучит неплохо. Пожалуй, в этом есть резон. Но что это значит на практике?

Марк Цукерберг:

«Главный экран – воистину душа смартфона. Вы смотрите на него почти сто раз на дню. То, что вы видите, задает тон вашим дальнейшим впечатлениям. По нашему убеждению, взаимодействие с гаджетом должно быть глубоко личным. Так что сегодня мы поговорим о новом опыте, который вы можете получить при помощи смартфона и наших приложений. Установите их, и разработанная нами оболочка станет домом для вашего гаджета. Поэтому мы и назвали ее „Дом“ (Home)».

Когда вводная лекция Цукерберга плавно перетекла в демонстрацию видеоролика о том, как работает Home, некоторые из присутствующих в зале репортеров воодушевленно закивали. Разработчик продукта, точнее, разработчица, сидевшая в заднем ряду, последовала их примеру, сохраняя в высшей степени стоическое выражение лица. Это была женщина тридцати с небольшим лет с короткой стрижкой; ее волосы были стильно зачесаны назад. Ее звали Кейтлин Калиновски. Она кивала в такт не потому, что была в восторге от Home, а потому что за четырнадцать лет в Кремниевой долине ей наконец-то удалось найти компанию, в которой она чувствовала себя как дома – Facebook.

Калиновски работала в Facebook всего пару месяцев, но ее путь в компанию начался более года назад. В ноябре 2011 года в

Портленде на ежегодной конференции «Чествование женщин в информационных технологиях» имени Грейс Хоппер Калиновски пересеклась с рекрутером, пожелавшим переманить ее в Facebook. Какое-то время Калиновки работала в Apple на должности главы технического руководителя группы разработчиков, трудившихся над экстравагантным цилиндрическим дизайном Mac Pro, вдохновленного силуэтом кофе-машины. Калиновски симпатизировала проекту, однако она трудилась в Apple уже не первый год и ничего не имела против перемен, особенно если перемены заключались в том, чтобы перейти в компанию с такой репутацией, как у Facebook. А когда она узнала, что ей хотят поручить работу над «сверхсекретным проектом», ее намерение стало еще тверже.

Однако, как ни прискорбно, сверхсекретный проект оказался всего-навсего телефоном. Так что когда ей предложили перейти в Facebook, Калиновски учтиво, но в то же время жестко заявила в ответ: «Я бы охотно перешла к вам, но не могу. Все дело в том, что вы разрабатываете смартфон, а на мой взгляд, это не лучшая идея!»

Работая в Apple, она непосредственно наблюдала за ходом разработки смартфонов, потому притязания Facebook в ее глазах выглядели несколько наивно хотя бы по той причине, что компания не выпустила ни одного технического продукта. Они не знали, что такое дубль или блокировка активации по ID, они не проходили через весь цикл разработки устройств, предназначенных для людей. Те, кто обхаживал Калиновски, разумеется, учли все эти моменты, пояснив, что именно поэтому они хотели нанять ее – Facebook искал специалиста, который помог бы им разобраться в «железе» и принципах разработки технических устройств.

«Я польщена, – ответила Калиновски. – Но если вы все-таки возьмете меня на работу, я сделаю все, чтобы отговорить вас от этой затеи! По-моему, это несколько глупо – нанять меня для того, чтобы я все время твердила, что не нужно заниматься тем, для чего вы меня пригласили».

Через пару недель Калиновски позвонили с неизвестного номера. Она ответила на звонок, хотя была настроена скептически, а ее собеседником оказался Марк Цукерберг. «Кейтлин, – сказал он, – мы намерены серьезно взяться за „железо“. И это была не просто общая фраза, сказанная для проформы, чтобы усыпить бдительность такого фаната техники, как она, а нечто несоизмеримо большее – далее последовала критическая часть размышлений Цукерберга о планах на будущее.

С недавних пор Цукерберг укрепился во мнении, что в техносфере грядут большие перемены – назревает прорыв, по размаху сопоставимый с мобильным бумом, но с некоторыми элементами виртуальной и дополненной реальности, а также искусственного интеллекта. Проморгав последнюю смену технического уклада, он не хотел и в этот раз остаться за бортом. Его конкуренты уже подготовились к переменам или, по крайней мере, приобрели куда больше опыта в разработке пользовательской электроники. В Apple электроникой занимались с конца 1970-х. Google уже захватил рынок мобильных устройств. Даже у Amazon, компании, которую никто не причислял к производителям технического оборудования, было за плечами несколько лет опыта – с 2007 года корпорация успешно выпускала электронные книги Kindle.

Чтобы сохранить конкурентоспособность, Facebook следовало выйти за рамки привычной модели «спешите и крушите все на пути». Так рождался новый Facebook, каким он стал после первого IPO[47], и в своей новой ипостаси компании следовало хорошо подготовиться к предстоящим вызовам, а для этого нужно было не спешить и делать новые гаджеты. «Поэтому нам нужны вы, – сказал Цукерберг Калиновски. – Надо, чтобы вы присоединились к нам и помогли освоить все премудрости инженерного дела».

Описав основные функции Facebook Home разогретой аудитории, Цукерберг объявил, что компания HTC, производитель электроники из Тайваня, в скором времени выпустит линию смартфонов под названием HTC First с предустановленным приложением Facebook Home.

По мнению приглашенных журналистов, коллаборация с HTC ознаменовала то, что в ту пору казалось началом практического воплощения амбиций Facebook на поприще технического обеспечения. Однако они не догадывались, что HTC First станет последней попыткой Facebook создать собственное оборудование для мобильного пространства.

Глава 23. Девять историй

АПРЕЛЬ 2013 ГОДА

«Взгляни-ка!» – сказал Дайкусу Лаки, указывая на страницу eBay, заполненную результатами поиска.

Просматривая предложения, Дайкус не сдержал ухмылки: комплект разработчика от Oculus со стартовой ценой триста долларов пользовался таким огромным спросом, что отдельные экземпляры уходили за тысячу баксов и более.

К этому времени, в первую неделю апреля, уже было понятно, что выпуск версии разработчика DK1 оказался на редкость успешным. Подержанные модели продавали по тройной цене, журналисты технических изданий публиковали хвалебные обзоры, а почтовый ящик Лаки разрывался от заверений в восхищении и дружеской симпатии. Тон комментаторов можно выразить на примере послания от одного корейского фаната, заявившего, что имя Лаки «войдет в историю XXI века». Комплименты звучали круто, но все-таки намного приятнее было узнать, что разработчики всего мира начали получать свои комплекты по электронной почте, и через несколько месяцев средства разработки пустят в дело и начнут создавать невероятные вещи…

1. Джастин Моравец

Санта-Моника, Калифорния

В седьмом классе Джастину Моравецу и его однокашникам поручили сделать презентацию на тему будущего, и мальчик решил посвятить свой доклад виртуальной реальности – технологии, которая его особенно увлекала. Ради такого случая он самостоятельно собрал некое подобие шлема, используя монитор и две экранные лупы от Game Boy. В течение двух десятилетий он дожидался триумфального пришествия виртуальной реальности, о котором мечтал в детстве. Но проходили год за годом, а его надежды так и не оправдались.

Джастин Моравец видел все – от шлема VFX1 от Forte до последней версии Z800 3DVisor от eMagin. По своему опыту работы 3D-аниматором в корпорации Sony Computer

Entertainment, Джастин догадывался о том, какие невероятные возможности открывает виртуальная реальность. И все-таки этого было мало. В конце концов он пришел к выводу, что если виртуальной реальности и суждено взлететь, воскреснув из пепла былых неудач, то только за счет незначительного вмешательства извне, которое могло бы побудить крупные компании вроде той, на которую он работал, ввязаться в гонку.

Наступит ли когда-то этот день? Моравец не знал. Тем не менее он продолжал надеяться на чудо со всей страстью давно утраченной надежды, когда надорвал упаковку посылки, в которой лежал комплект разработчика, а затем прочел приветственное письмо компании.

Не в пример большинству разработчиков, Моравец уже знал, к чему применить свою покупку. По правде говоря, он при помощи Unity уже шесть месяцев колдовал над разными уровнями ретро-игры под названием Proton Pulse в духе Arcanoid, в которой нужно было разбивать кирпичики.

Сделать игру, совместимую с Oculus, без помощи шлема Oculus – задача не из легких, но Моравеца направляла многолетняя страсть к виртуальной реальности, помноженная на опыт создания анимации. Он полагал, что создал вполне жизнеспособный продукт. Шесть месяцев напролет он коротал ночи и выходные за разработкой игры, и вот теперь предстояло выяснить, насколько она жизнеспособна на самом деле.

2. Дэнни Ангер

Кваликум-Бич, Канада

Перед тем, как впервые надеть свой DK1, Дэнни Ангер расплакался – ничего не мог с собой поделать, и все тут. Опробовав VR-систему Virtuality на выставке Klondike Days в городе Эдмонтон в 1992 году, он до сих пор бредил виртуальной реальностью. Не то чтобы демоверсия Virtuality оказалась как-то особенно хороша (после сеанса его мутило). Тем не менее Дэнни заключил, что если техническое обеспечение VR-технологий будет совершенствоваться в том же направлении, что и, к примеру, игровые консоли, то уже через несколько лет можно ожидать бума виртуальной реальности.

Подъема, разумеется, так и не случилось, и в конце концов Ангер нашел отдушину в сообществе таких же преданных поклонников виртуальной реальности, которое называлось MTBS3D. Именно там он познакомился с Палмером Лаки,

который, как с нежностью вспоминал Дэнни годы спустя, «придумал, как создавать виртуальную реальность доступными средствами, опираясь на существующие технологии». Когда Лаки объявил, что планирует выставить на продажу комплект разработчика HMD с открытым кодом на Kickstarter, Ангер пришел в такой восторг, что бесплатно разработал логотип для небольшой компании под названием Oculus.

В ту пору Дэнни не ожидал, что виртуальная реальность заинтересует кого-либо еще, кроме сотни энтузиастов, зависавших на форумах MTBS3D. Но после того, как некоторое время спустя в том же году Джон Кармак продемонстрировал прототип Лаки на E3, он пересмотрел свою точку зрения. О, черт, подумал тогда Ангер. Никто так до сих пор и не понял, какие невиданные перспективы сулит это изобретение. В конце 2012 года Дэнни уволился с работы (он занимался разработкой настольных игр), подобрал себе команду из технически подкованных друзей в лице Кристофера Роя, Мэтью Лайна и Обри Эриксона и основал собственную студию Cloudhead Games, которая специализировалась на создании видеоигр с «глубоким погружением».

«Нам представилась потрясающая возможность создать что-то по-настоящему особенное», – объявил Ангер сотрудникам на одном из первых собраний в гараже, переоборудованном под игровую студию. Он имел в виду игру, сочетавшую в себе авантюрный дух фильмов наподобие «Балбесов» и «Индианы Джонса» с различными ловушками и особой атмосферой таинственного острова, которой отличалась его любимая игра-головоломка Myst. Для финансирования разработки приключенческой игры-головоломки, адаптированной под виртуальную реальность, которую они окрестили The Gallery: Six Elements, в последних числах марта 2013 года студия Cloudhead Games запустила кампанию по сбору пожертвований на Kickstarter. К тому времени, как Дэнни Ангер получил посылку с комплектом разработчика, нужную сумму уже почти собрали.

Путь от Virtuality до Tuscany Demo компании Oculus был очень долгим. Именно поэтому, впервые надевая DK1, Дэнни расплакался, но это были слезы чистой и незамутненной радости, которые сами наворачиваются на глаза, когда сбывается заветная мечта. Это было чувство, которое он переживал каждое Рождество, потому что, даже понимая, что он все еще находится в Канаде, его органы чувств уже перенесли его в Италию. К тому же, если нынешнее VR-оборудование способно на такое, то чего же ждать от дальнейших разработок? Его переполняло ощущение близости большого чуда. Но прежде чем полностью отдаться

мечтам о грандиозных возможностях, которые вырисовывались перед ним самим, перед его компанией Cloudhead Games и перед будущим интерактивных технологий, Ангер собрался с духом и отправил электронное письмо старому другу. «Спасибо тебе за то, что вернул нам будущее», – написал он.

3. Owlchemy Labs

Бостон, Массачусетс

«Полагаю, что мы наблюдаем становление отрасли, которая продержится сорок лет», – заметил технический директор Owlchemy Labs Девин Реймер, обращаясь к основателю и генеральному директору компании Алексу Шварцу. Разговор состоялся несколько месяцев назад, сразу после того, как Oculus приступил к сбору средств на Kickstarter. Реймер, большой поклонник Джона Кармака, следил за событиями, предшествовавшими старту кампании. Где-то между показом ролика на E3 и турниром QuakeCon он укрепился во мнении, что VR-технологии перевернут индустрию компьютерных игр. «Полагаю, что мы наблюдаем становление отрасли, которая продержится сорок лет. И я думаю, мы должны внести свою лепту».

Шварц тогда знал о виртуальной реальности не слишком много – как-никак, компания Owlchemy Labs специализировалась на мобильных играх. Однако он доверился интуиции Реймера и согласился, что им следует заказать комплект для разработчика. Потом оба они вернулись к своим заботам и больше не заговаривали о виртуальной реальности, пока заказанный комплект не доставили к ним в офис.

Заинтригованные VR-шлемом и впечатленные набором средств разработки от Oculus, Шварц и Реймер решили на месяц отойти от текущих задач и создать VR-версию игры-симулятора прыжков с парашютом, которую они опубликовали в 2011 году под названием «AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! For The Awesome».

Поскольку игра «Aaaaa!!!» изначально разрабатывалась на Unity, они управились с настройкой порта всего за два дня. Впрочем, остаток месяца они доводили порт до ума, стараясь сделать его более функциональным и приятным в работе, чтобы можно было пройти игру от начала до конца, не снимая VR-шлем.

За это время команда Owlchemy узнала много нового, как-то: ракурс камеры должен оставаться неизменным, необходимы

контроллеры (но не клавиатура), а проблему с укачиванием – хотите верьте, хотите нет – можно решить. Однако главный урок, который им пришлось усвоить, состоял в следующем: если вы признаетесь хоть кому-нибудь – друзьям, родным или коллегам-разработчикам, что раздумываете о том, чтобы «поставить на карту будущее компании ради виртуальной реальности», то все они наверняка ответят одно и то же: ВЫ СПЯТИЛИ!

4. CCP

Рейкьявик, Исландия

«Я знаю, что это отдает безумием», – написал Сигурд (Сигги) Гуннарссон, старший веб-разработчик компании CCP Games в конце 2012 года в электронном письме, которое разослали всем сотрудникам. Также он высказывал надежду, что его замечание послужит толчком к созданию отдела виртуальной реальности. Отдел не должен быть особенно большим – для великого почина будет достаточно нескольких человек. «Я знаю, что это отдает безумием – заниматься на досуге тем же, чем и на работе, но сейчас наша задача состоит не в том, чтобы достичь коммерческого успеха, а в том, чтобы получить удовольствие, научиться новому и опробовать новые идеи на практике», – писал он.

Вскоре после того, как прозвучал этот призыв, подобралась небольшая команда сотрудников, готовых встать под знамена VR. К Гуннарссону примкнули графический дизайнер Эндрю Робинсон, разработчик ПО Дэвид Гандри и двое аналитиков из службы контроля качества – Иен Шилс и Луиза Кларк[48]. Как на бумаге, так и в частной жизни мало что связывало членов этой небольшой команды, наделенной особыми полномочиями, за исключением двух вещей – всем им отводились более-менее незначительные роли в главном хите CCP – MMORPG-игре EVE Online, посвященной космическим приключениям, и все они бредили виртуальной реальностью уже много-много лет.

«Что до меня, то все началось еще в колледже», – поведал как-то Гуннарссон коллегам за пивом, когда они встретились в местном баре, чтобы обсудить идеи для будущей игры. – «Я подсел на игры вроде D&D и Shadowrun и постоянно представлял себе, что получится, если в будущем появится игра, в которой можно войти в виртуальную реальность вместе с друзьями и отправиться куда-то еще, действуя сообща».

Команда горячо одобрила его идею насчет групповой игры,

социального взаимодействия и создания VR-игры, в которой игроки могли бы испытывать одни и те же ощущения. Но какими будут эти ощущения и где их взять – на американских горках, в космической гонке на ракетах, а может быть, во время сражения в одной из червоточин пространственно-временного континуума? *Так, минуточку, а что это за чертовщина – сражение в червоточине?*

Делая заметки на салфетке из бара, Эндрю Робинсон попутно набрасывал эскизы – небольшие зарисовки по мотивам высказанных идей. Он так и продолжал что-то черкать и бездельничать, пока Луиза Кларк не предложила такой сюжет, что всем тут же захотелось его опробовать.

5. Крис Галлицци

Лос-Анджелес, Калифорния

Как и многие геймеры, в 2013 году Крис Галлицци заболел игрой The Elder Scrolls V: Skyrim. И в самом деле, что может быть лучше, чем играть за Драконорожденного, упражняться в воинском искусстве в гильдии Седобородых и сразить главного дракона Алдуина в ходе эпической гражданской войны, охватившей весь мир? Впрочем, размышлял Галлицци, всего одна поправка могла бы сделать Skyrim еще лучше – игрок должен фактически перевоплотиться в Драконорожденного.

Занимая должность начальника исследовательского отдела в компании Hyperkin, которая выпускала техническое оборудование и прославилась репликами игровых приставок в ретро-стиле, Галлицци не гнушался черновой работы. Воспользовавшись 3D-драйвером Vireio Perception с открытым исходным кодом, он взялся модифицировать Skyrim под свой комплект разработчика DK1.

Когда модификация была почти готова, Галлицци позвонил руководителю Hyperkin и рассказал ему, как было бы здорово погрузиться в мир любимой игры изнутри: «Я хочу, чтобы вы это увидели», – сказал Галлицци. Позже он принес в офис свой ПК с комплектом разработчика, чтобы показать коллегам, что у него получилось.

К сожалению, с первой демоверсией у Галлицци не заладилось; кого-то из коллег даже замутило. Но неудача лишь придала ему решимости довести модификацию до ума – улучшить трансформацию изображения и стабилизировать результат, чем он и занимался на досуге в течение двух недель,

прежде чем решиться продемонстрировать свою разработку. В этот раз публика отреагировала совсем иначе – он даже привлек некоторых сотрудников на свою сторону. И теперь, когда коллеги привыкли смотреть на виртуальную реальность сквозь розовые очки, Галлицци сделал решающий шаг.

«Я считаю, что нам следует заняться виртуальной реальностью», – сказал Галлицци своему начальнику – генеральному директору Hyperkin Стивену Мару.

«Хорошая идея, – ответил Мар. – Но мы специализируемся исключительно на ретро-играх».

Мар, само собой, не кривил душой. Величайшим достижением Hyperkin стала приставка RetroN 2 типа «два в одном», совместимая с картриджами двух типов – NES и SNES. Заняться виртуальной реальностью – это не просто шаг в сторону. «Но, – пояснил Галлицци, – когда мы начинали, ретро-игры представляли собой небольшой нишевый сегмент рынка, который сейчас, похоже, начал дробиться. Теперь виртуальная реальность превратилась в нишевый продукт, но я полагаю, что и этот сегмент скоро начнет так же дробиться. Так что давайте застолбим себе местечко, пока все еще только начинается!»

Мар пока не был готов разбрасываться ресурсами для освоения новых ниш, но все-таки разрешил Галлицци заниматься виртуальной реальностью в дополнение к основной деятельности компании. Замечательно! Только того и надо было. А тут еще и его модификация Skyrim наделала шума в интернете, как будто вознаграждая Галлицци за упорство. Фрагменты статьи из блога Kotaku («Вышла версия The Elder Scrolls V: Skyrim для VR-шлема Oculus Rift») растащили другие тематические сайты, такие как IGN, Polygon, GameSpot и множество подобных ресурсов. Но для истинного энтузиаста, такого как Галлицци, вся эта пресса, удостоившая его вниманием, не стоила и ломаного гроша после того, как сам Cymatic Bruce выразил ему поддержку и одобрение.

6. Cymatic Bruce

Сан-Хосе, Калифорния

Днем Берт Вуден возглавлял методический отдел летнего учебного лагеря Galileo Learning, а вечером перевоплощался в Cymatic Bruce – авторитетнейшего популяризатора виртуальной реальности.

Видеоролики Cymatic Bruce с пламенным приветом «рифтерам», «виртуальщикам» и «братьям-посланникам

виртуальных миров», живописавшие хроники его каждодневных приключений в виртуале, быстро вырвались на первые позиции в списке стримов, обязательных для просмотра всем тем, кого интересовали последние модификации, игры и демопоказы Oculus. И вот свершилось: 13 апреля Брюс записал ролик, который тогда набрал максимальное количество просмотров.

«Итак, – сказал он, начиная стрим. – Это выглядит дико, но…»

Под «этим» подразумевалась модификация The Elder Scrolls V: Skyrim от Криса Галлицци. Далее Cymatic Bruce устроил зрителям экскурсию по VR-версии игры. Поднявшись на башню и увернувшись от огненного дыхания разъяренного дракона, Брюс изрек: «Народ, Skyrim великолепен. Это фантастика…к сожалению, вам понадобится мышь и клавиатура, если, конечно, кто-то не додумается, как юзать контроллер одновременно с мышью, но все-таки это бесподобно, это действительно здорово. И я тоже превосходно себя чувствую после сеанса. А взять хотя бы ту фишку, когда вылетает дракон – это просто шок!».

Cymatic Bruce был не единственным рифтером, записывающим стримы о виртуальной реальности, но что же возвысило его над остальными? Основательность? Любознательность? Умение находить баланс между техническими деталями и эффектной подачей? Несомненно, он обладал всеми этими достоинствами, но у него был еще один козырь – ролики выходили регулярно. В те шальные времена, ныне ушедшие навсегда, когда тысячи наборов средств разработки для VR-игр впервые показали себя в деле, он почти каждый день выкладывал новое видео на YouTube. Обзоры новых игр, новых модификаций и демороликов лились непрерывным потоком.

Так что неудивительно, что Cymatic Bruce на следующий день выдал очередной ролик: «Ну, поехали! Привет всем рифтерам. Предлагаю вашему вниманию новое видео… На этот раз мы поговорим о Half-Life 2».

7. Пол Беттнер

Мак-Кинни, Техас

«Я играл в Half-Life 2 в шлеме Rift», – сообщил Пол Беттнер небольшому коллективу Verse, который, однако, постепенно разрастался. Теперь в их распоряжении имелось шестнадцать наборов средств разработки. «Не будет преувеличением сказать, что этот опыт изменил мою жизнь».

Будучи художником, Беттнер захотел сразу же объявить о переброске всех имевшихся в наличии ресурсов, выделенных на разработку игр для Ouya, на разработку игр для Oculus. Но как предприниматель, он понимал, что время для такого шага еще не пришло. Даже если Ouya сойдет с арены, приключенческую игру от первого лица Thereafter, которую они разрабатывали для консоли Ouya можно без особого труда перенести на PC, а PC-версия, возможно, будет совместима с VR-технологиями. Обратный ход, к сожалению, представлялся маловероятным: любой продукт, разработанный под VR, по-видимому, нельзя было перенести на консоль или на PC. Хотя более двадцати тысяч проданных комплектов Oculus для разработчиков смотрелись впечатляюще, фактически на их долю приходилось менее одной тысячной всего объема установленных базовых систем для консольных игр и PC-версий.

«Это дилемма курицы и яйца», – сказал Беттнер своему другу Набилю Хаятту во время телефонного разговора.

Беттнер и Хаятт были знакомы несколько лет и заключили негласное соглашение: оба они в 2010 году продали свои игровые компании корпорации Zynga, потом два года работали в Zynga на должностях вице-президентов, пока их вновь не околдовала магия стартапов. Тем не менее их пути решительно расходились: Беттнер, разумеется, уходил из Zynga, чтобы основать компанию Verse, а Хаятт после ухода выступил соучредителем нескольких компаний на правах венчурного инвестора, представляющего компанию Spark Capital. В данном случае это обстоятельство фактически предвосхитило разговор: Хаятт занимался комплексной юридической оценкой Oculus по поручению Spark, собравшейся вложить средства в стартап. Под конец, после того, как Беттнер расписал в красках, как его впечатлили творения Лаки, Ириба и остальных сотрудников Oculus, они разговорились о личном, и Хаятт поинтересовался, не разрабатывает ли сейчас Беттнер игру для Rift.

«Я снова собрал команду, которая выпустила игру Words With Friends, – ответил Беттнер. – Шестнадцать самых талантливых разработчиков, художников и геймдизайнеров, с которыми мне когда-либо приходилось работать. Теперь мы создаем с чистого листа новую приключенческую игру от первого лица, которая будет поддерживать VR-технологии, не будучи заточенной конкретно под виртуал. Так что мы и вправду разрабатываем игру для Rift, хотя это и не то, чего бы мне хотелось. Рынок еще совсем новый, так что нам нужно было уменьшить риски и разработать продукт, который мог бы функционировать на разных платформах».

Хаятт отлично все понимал. Он и сам поднаторел в поединках между логикой и музой.

«Вот только… – сказал Беттнер, когда разговор подошел к концу. – Я очень не хочу, чтобы этим все и закончилось. Я хочу, чтобы мы однажды решились пойти на сумасшедший риск или что-то типа того. Мне бы хотелось сделать игру, которая существовала бы только в VR».

Выражаясь точнее, *по-настоящему* Беттнер хотел только одного – создать игру, которая стала бы чем-то вроде серии Mario для виртуальной реальности. Он мечтал совершить в виртуальной реальности то, что сделали Super Mario Bros для восьмибитной игровой системы NES или симуляторы Nintendogs – для Nintendo DS, или Wii Sports – для Wii. Как художник, он хотел оставить след в новой сфере, но предприниматель в нем нашептывал, что его растущая игровая студия была не в том положении, чтобы пойти на такой огромный риск.

Если бы только можно было усидеть на обоих стульях – стать пионером виртуальной реальности, не пренебрегая обязательствами главы компании! Вскоре после разговора с Хаяттом ему в голову пришла безумная идея – настолько безумная, что он решил, что она, вероятно, сработает.

8. Чжухён Ан

Сеул, Южная Корея

Чжухён Ан любил играть в компьютерные игры. Но для него магия виртуальной реальности была чем-то несоизмеримо большим, чем просто развлечение. Возможно, это увлечение зародилось еще в колледже, когда Ан специализировался на архитектуре и впервые узнал о способах применения VRML[49] для визуализации зданий, микрорайонов и прочих разновидностей виртуальных пространств.

С тех пор прошли годы, но влияние студенческих впечатлений оказалось достаточно сильным. После того как Диллон Сео из Oculus показал Ану деморолик Hawken, но еще до прибытия посылки с комплектом разработчика DK1, его осенило переключиться с игр на кино. В особенности он раздумывал о том, до чего же будет здорово создать виртуальный кинотеатр. Вся прелесть этого места заключается в том, что даже с крошечным шестидюймовым экраном в шлеме вы получите в точности такие же ощущения, что и при просмотре кино на экране с диагональю 18 метров.

9. GOROman

Кавасаки, Япония

«Опасная штука, – написал в своем Twitter Ёсихито Кондо, также известный как GOROman. – Я чувствую себя так, как будто нахожусь в настоящем кинотеатре».

GOROman оценил VR Cinema3D – виртуальный кинотеатр Чжухёна Ана. Еще ему нравилось выяснять, какими функциями оснащены наборы средств разработки других марок. Похоже, каждый день появлялось что-то новенькое, что следовало тут же опробовать на себе, и свежие видеообзоры новинок, похоже, появлялись опять-таки, каждый день, взрывая Интернет. В его любимом ролике бабушка девяноста лет от роду восклицала в экстазе: «До чего же реалистично…О Господи!»

Тот ролик набрал уже более миллиона просмотров. Но причина была не только в шумихе и даже не в крутом контенте, внушающем оптимизм в отношении виртуальной реальности. Существенную роль также сыграло чувство локтя – ощущение причастности к очень важному делу. И нигде это чувство не проявлялось так сильно, как на страничке Kickstarter, посвященной приключенческой игре с элементами головоломки, которую вскоре выпустит Cloudhead Games:

Внимание всем разработчикам Oculus Rift!

Вы все нам нужны – как соратники и отважные первопроходцы новых рубежей! Мы хотим, чтобы вы присоединились к нашей эпопее и стали нашими попутчиками. Мы обращаемся к вам с просьбой посодействовать нашей затее и помочь с поиском проблем и их креативных решений. Мы хотим, чтобы вы научились чему-то новому на нашем пробном материале и наших ошибках, а потом, освоившись, начали создавать потрясающий контент для Oculus Rift.

GOROman вдохновлялся изобретательностью и духом товарищества, царившими в сообществе разработчиков, и ему все больше хотелось выложить в открытый доступ и заодно критически пересмотреть свой любимый проект в виртуальной реальности – MikuMikuDance.

Мику, или Хацунэ Мику – имя юной поп-звезды с бирюзовыми волосами, которая произвела фурор в японской музыкальной индустрии. При этом в действительности ее не существовало – во всяком случае, в привычном смысле, так как Мику – не живой

человек, а элемент программы Vocaloid, разработанной компанией Crypton Future Media совместно с Yamaha Corporation. Дебютировав на рынке в 2007 году, Хацунэ Мику позиционировалась как «дива-андроид из ближайшего будущего, в котором нет песен», и ее сладкий синтезированный голосок, звучавший не слишком механически, быстро завоевал симпатии целого поколения музыкантов и меломанов. Со времен своего дебюта Мику исполнила множество хитов и стала главной героиней ряда видеоигр, а также гастролировала в разных странах мира в виде движущейся голограммы, причем на концертах всегда был аншлаг.

Но кое-что Хацунэ Мику все-таки упустила – в виртуальной реальности ее еще не было, так что GOROman взялся исправить это упущение и принялся разрабатывать технологию, благодаря которой фанаты наконец-то «узрели» бы поп-диву «воочию» и могли бы любоваться ею, ловить на себе ее встречный взгляд и проводить время с вымышленной героиней, которая, однако, в определенном смысле обрела плоть.

Глава 24. Будущее игровой индустрии

АПРЕЛЬ 2013 ГОДА

«Полагаю, что мне следует смотаться в Исландию», – сообщил Митчелл Ирибу.

«В Исландию? А что там, в Исландии, такое?»

«Да уж понятно, что – CCP!» – ответил Митчелл и пояснил, как, толком не представляя, в какой стране прописалась компания CCP, вступил в переписку с неким Ёхэем Исии, старшим директором CCP по развитию, и договорился встретиться с ним, чтобы показать что-то вроде демоверсии VR, которую CCP намеревались представить на ежегодном EVE Fanfest, и заодно привезти несколько комплектов для разработки. Получив благословение от Ириба, Митчелл в скором времени вылетел ночным рейсом в Рейкьявик.

Митчелл летел один (однако в Исландии к нему должен был вскоре присоединиться Чен), и был изрядно удивлен, увидев в салоне знакомое лицо – это оказался Бен Кучера, ветеран игровой журналистики.

«Что вы здесь делаете?» – спросил Кучера, хотя уже знал, что услышит в ответ. Но он не мог знать, в каком качестве Митчелл будет участвовать в фанфесте – как обычный фанат или как один из представителей миссии Oculus. – «Вы *играете* в EVE?»

«Ага, я уже *играл* в EVE, – начал было Митчелл, попутно догадываясь, что если Кучера напишет, как наткнулся на него в самолете, секрет раскроется, и демонстрация VR-игры от CCP уже не будет сюрпризом. И он сразу же сдал назад: «Мне очень нравится EVE! Это самая лучшая игра!»

Кучера тут же раскусил уловку Митчелла, но не выдал его, ограничившись неопределенно-бодрым твитом: «Техническая начинка демоверсии EVE Online долгое время оставалась для прессы тайной за семью печатями. Я выяснил, что это за штука, и я КРАЙНЕ заинтригован». Митчелл воздал должное благородному жесту – большего восхищения удостоился разве что комментарий, оставленный кем-то из Нидерландов: «Если это окажется Oculus Rift, я надую в штаны».

По прибытии в Исландию Митчелл встретился с Ченом в отеле. Оба страдали от смены часовых поясов и недостатка кофеина. Планы CCP относительно виртуальной реальности они расценивали скептически, но все-таки были приятно удивлены, что у компании вообще есть хоть какие-то планы. Не в пример

большинству MMO-игр, которые набирали аудиторию в момент выхода, а потом постепенно ее теряли, популярность EVE Online, на тот момент отпраздновавшей десятую годовщину со дня выпуска, продолжала расти. Всего два месяца назад в базе игры насчитывалось более пятисот тысяч платных подписчиков. По этой причине любая ассоциация с EVE Online играла Oculus на руку. Когда в отель доставили пару комплектов разработчика, Чен и Митчелл тут же загорелись желанием выяснить, на какую сумму выигрыша они вправе рассчитывать.

«После того, как я отправил им тот мейл, – рассказывал Гуннарссон, – я собрал небольшую команду. Мы начали встречаться за пивом и обсуждали, какие идеи для игр могли бы хорошо показать себя в виртуальной реальности. Сам я настаивал, что это должно быть что-то вроде D&D. Но потом, как бы это сказать…».

«Это была моя идея», – сказала Кларк. – Пусть игроки в EVE летают на истребителях».

По сути, идея Кларк состояла в том, чтобы позаимствовать истребители-дроны из EVE Online, поместить игроков в кабины и создать многопользовательскую игру на базе воздушного боя. На уровне теории вся VR-команда CCP, наделенная особыми полномочиями, горячо одобряла замысел, но при этом разработчики столкнулись со всевозможными сложностями, обусловленными спецификой разработки игр для виртуальной реальности.

К примеру, большую проблему представляло собой укачивание, вызванное действием симулятора, с которым сталкивались игроки в период адаптации к виртуальной среде (одновременно им приходилось отучиваться от привычки смотреть прямо перед собой, как в обычных играх). Тем не менее неустанная работа и жизнь под девизом «Никаких перерывов до заката» делали свое дело, и за несколько недель до фанфеста команда все же состряпала вполне жизнеспособную демоверсию.

«Мы показали Ёхэю и Джону [Ландеру, исполнительному продюсеру EVE Online], над чем работаем, – пояснила Кларк, – а они потом показали это Хилмару [Петурссону, генеральному директору CCP]. Они были вполне довольны нашей работой и поддержали наш проект, сказав, чтобы мы довели его до конца».

«Если вам понравится прототип, – сказал Гуннарссон, – мы бы хотели показать его на фанфесте».

Прибыв в офис CCP, Митчелл и Чен были совершенно очарованы демоверсией. Еще бы: готовая к использованию демоигра, развернутая во вселенной EVE, которой вдобавок оказали поддержку Ёхэй и Хилмар: ни черта себе!

«Это просто вынос мозга!» – бушевал Митчелл, тестируя демо за столом Гуннарссона. Не будет преувеличением сказать, что на тот момент он пережил самый потрясающий VR-опыт в своей жизни, испытав безрассудное воодушевление от космических баталий, которые ему раньше случалось наблюдать в фильмах вроде «Звездных войн» или «Последнего звездного бойца». Так что, очутившись в виртуальной кабине пилота, он почувствовал, как сбываются его детские мечты.

Вскоре, как только Митчелл осознал, что приложил руку к рождению устройства, которое помогло команде исландских разработчиков сделать нечто, воссоздавшее магию сбывшейся мечты, в офисе появился Джон Ландер, который зашел поприветствовать гостей.

«Боже мой! – сказал он. – Очень приятно с вами познакомиться! Как вам демо?»

«У меня начисто сорвало крышу, – ответил Митчелл. – Собственно, для этого и существует виртуальная реальность».

Ландер надеялся услышать от Митчелла что-то подобное, так как с разрешения Oculus в CCP хотели запустить демостанции в последний день фанфеста. Кроме того, им хотелось навести глянец на заключительную часть основного доклада Хилмара Петурссона, если только Oculus не возражает.

«Да, да, конечно, ради бога. Конечно, да!»

После памятной беседы не прошло и суток, когда генеральный директор CCP выступил с речью перед толпой преданных фанатов. «Теперь, когда мы празднуем десятую годовщину со дня выхода EVE Online и говорим о планах на второе десятилетие и тому подобных вещах, было бы кстати выйти и показать что-то прямиком из будущего, чего раньше и в проекте не было. Благодаря потрясающему примеру низовой инициативы во вселенной EVE появилось кое-что принципиально новое – мы использовали технологию, которая скоро появится в реальном мире… И теперь я покажу вам трейлер, подготовленный разработчиками».

И тут на экране за спиной Петурссона под грохот музыки начали появляться сцены эпического космического сражения, как будто из кабины истребителя. EVE-VR – так планировалось назвать игру.

* * *

7 мая Лаки отправил электронное письмо под заголовком «Будущее игровой индустрии требует вашего участия!» одному

разработчику, чей пример однажды вдохновил его на создание модов. Разработчика звали Бен Хек.

«Вы располагаете очень специфическим набором навыков, – писал Лаки. – Вы приобрели их в течение весьма продолжительной карьеры. Будет ли вам интересно поработать в проекте виртуальной реальности Oculus?»

Лаки хотел завлечь Хека в так называемую «команду Z», которой они с Пателем намеревались поручить ускоренную генерацию идей наряду с разработкой и интеграцией VR-технологий. Команда, специализирующаяся на создании прототипов и возглавляемая непосредственно самим Лаки, должна была обеспечить регулярный поток инноваций и нестандартных решений со стороны Oculus, тогда как остальные сотрудники компании сосредоточивались на подготовке инструментов для комплекта разработчика DK2.

На бумаге все выглядело великолепно: команда-мечта, звездный состав разработчиков прототипов, о которых можно только мечтать. Однако Пателя с самого начала обеспокоило, какое влияние такая команда будет оказывать на корпоративную культуру Oculus. «Мне не нравится такой расклад, когда один отдел занимается исключительно разработкой прототипов, а все прочие по большей части отгружают готовый продукт, – сказал он Лаки. – В офисе полно талантливых людей с творческой жилкой, причем у каждого наготове длинный список идей, которые им бы хотелось реализовать в прототипах, однако они вынуждены тратить все рабочее время на выполнение насущных задач – отправлять покупателям наборы средств разработки SDK, DK1, DK HD и DK2».

Лаки нравилась эта черта в характере Пателя: он всегда думал о непредвиденных последствиях того или иного шага. Вероятно, в этот раз он был прав.

«Еще можно устроить марафон прототипов», – предложил Митчелл, имея в виду что-то вроде внутрикорпоративного хакатона. Возможно, он отталкивался от общеизвестной идеи, впервые изложенной в открытом письме учредителей Google, приуроченном к выходу компании на IPO в 2004 году: «Мы поощряем наших сотрудников заниматься не только основными проектами, но и уделять до 20% рабочего времени собственным проектам, которые, по их мнению, принесут максимальную пользу Google». По его убеждению, Oculus следовало документально закрепить возможность работы над собственными проектами, выбранными по усмотрению сотрудников. «Нам нужно что-то вроде 20% рабочего времени, как у Google, – сказал Митчелл. – Хотя 20% рабочего времени – это, пожалуй, слишком

много для нас на данном этапе. Может быть, хватит и 10%?»

«Насколько мне известно, – сообщил Патель Лаки и Митчеллу, – в Google мало кто пользуется этой возможностью, а когда такое все-таки случается, то работа над собственными проектами занимает все 120% рабочего времени, а то и больше. Переключение с одной задачи на другую поглощает слишком много ресурсов. Если вас еще не уволили, 20% времени для собственного проекта на фоне текущей загрузки отходят на задний план».

Вместо того чтобы копировать программу Google с выделением 20% рабочего времени под собственные проекты сотрудников или официально открывать особую «команду Z», Патель предложил идею, сочетающую оба варианта: любой сотрудник компании может выдвинуть собственный проект – хоть в одиночку, хоть совместно с другими коллегами. Все предложения будут поступать на рассмотрение и утверждение к Палмеру, который на правах единственного постоянного члена «команды Z» будет курировать одобренные проекты. В случае одобрения проекта сотрудников, выдвинувших идею, переведут на соответствующее направление, выделив им две недели на ускоренную реализацию идеи.

Митчеллу понравилась эта мысль с оговоркой, что в рассмотрении поступающих предложений также будут участвовать Патель, Ириб и он сам. Лаки тоже одобрил замысел при условии, что Oculus все-таки расширит штат разработчиков технического обеспечения. Так что он набросал список кандидатов для замещения вакансий, в котором значились такие персоны, как обладатель уникального набора навыков Бен Хек, воспитанник ModRetro Джулиан Хаммерштайн и изобретательница невероятных вещей Джери Эллсуорт, недавно уволенная из Valve.

Как выяснилось, кандидатура Эллсуорт отпадала сразу. Через несколько дней она сообщила Лаки и Пателю, что основала собственную компанию Technical Illusions, которая должна была составить конкуренцию Oculus и наладить продажи VR-шлема, который Эллсуорт в конечном счете охарактеризовала как «самую многофункциональную систему виртуальной и дополненной реальности».

Как бы ни было досадно упустить Эллсуорт, Oculus (по-видимому, предчувствуя конкуренцию с ее стороны) твердо решил подбить клинья к какому-нибудь другому сотруднику Valve, который мог бы взять на себя важнейшую задачу – написание кода для DK2.

Глава 25. Эндрю Рейс

МАЙ 2013 ГОДА

«Майк и Брендан знакомы целую вечность, – втолковывал Питер Джиокарис Стиву Лаваллю за ланчем в Чипотле[50], разъясняя обстановку новому коллеге. – Я как-то слышал, что когда они начинали свой первый бизнес, то даже некоторое время жили вместе в доме матери Брендана. Так что посуди сам, насколько они близки – прямо как два брата».

«Вот как! – ответил Лавалль, стремительно прокручивая в уме краткую историю взаимоотношений с Ирибом и Антоновым, которые теперь значили в его глазах несколько больше обычного. – А как насчет Нейта? Он гораздо моложе их обоих, не так ли – на десять лет или около того? Он не мог принять участие в их начинании, но, похоже, вошел с ними в тесный контакт».

«Именно так, – сказал Джиокарис. – Нейт определенно опоздал на вечеринку – не думаю, что он сошелся с ними раньше 2008 или 2009 года, но он, несомненно, тоже принадлежит к их мафиозному клану из Scaleform. Во всяком случае, у него сложились очень близкие отношения с Бренданом и Майком, особенно с Бренданом – теперь парни почти что неразлучны. И Эндрю [Рейс] тоже из их компании, причем с самого начала. По правде говоря, он старый приятель Майка еще со времен колледжа; они жили в одной комнате в общежитии, пока не бросили учебу, основав Scaleform».

«А каков из себя Эндрю? – поинтересовался Лавалль. – Я несколько раз пересекался с ним, но он, по-видимому, не слишком идет на контакт».

«Мне-то можешь не рассказывать! – со смехом потребовал Джиокарис. – Я занимаюсь интеграцией Unity, а он трудится над интеграцией Unreal, так что ты, наверное, считаешь, что мы с ним сработаемся. А вот и нет! Во всяком случае, не сразу. Поначалу я думал, что этот парень меня попросту невзлюбил. Но я немного перетер с Майком и понял, что у Эндрю просто такая манера общения. Он большой молчун и не спешит распускать язык, а когда все-таки решается заговорить, то подбирает слова очень осторожно и несколько секунд держит паузу, прежде чем что-то сказать».

Ла Валль и раньше слышал урывками что-то подобное, но еще никому не удавалось так изящно связать все воедино, так что он проникся чувством благодарности к Джиокарису.

* * *

«Возможно, я выбрал не самое удачное выражение, – обратился Лавалль к Джиокарису во время очередного ланча в „Чипотле“, – но мне реально любопытно, прямо ужасно: что творится в Valve, мужик?»

Питер Джиокарис расхохотался.

«Так что же там творится? – наседал Лавалль. – Неужели мой вопрос звучит настолько глупо?»

Джиокарис заверил его, что он не сказал ничего глупого, просто сама постановка вопроса выглядела забавно: как будто их всех связывает общая тайна, а Лавалль хотел понять, в чем тут загвоздка. Джиокарис попутно уяснил для себя, что людям со стороны сложно понять сакральный смысл преданности, которую люди питают по отношению к Valve. У этой компании были не просто поклонники, а прямо-таки яростные фанаты обоих полов, в числе которых были и все сотрудники Oculus, кроме Джо Чена, который не слишком-то увлекался компьютерными играми.

Перед тем, как поступить на работу в Oculus, Стив Лавалль ничего не знал о Valve. Но поскольку его новые коллеги то и дело поминали свою любимую игровую компанию, он решил узнать о Valve как можно больше, что оказалось весьма непросто – по крайней мере, поначалу – компания славилась предельно замкнутой корпоративной культурой. «Это одна из самых скрытных и в то же время самых плодовитых игровых студий в отрасли, – писал журнал PC Gamer в начале месяца. Но в конце концов Лавалль нашел кое-какие источники, которые помогли ему понять, в чем уникальность Valve.

Решающую роль в этом сыграла знаменитая памятка для сотрудников Valve, которая позволяла заглянуть одним глазком внутрь легенды. Неужели у них и вправду рабочие столы на колесиках и нет начальников? Неужели никого не увольняли за допущенную ошибку? Даже если все эти сведения толком ничего не проясняли; само существование такой памятки подтверждало, что Valve по меньшей мере отличается от других компаний.

«Мне кажется, я понял, в чем дело, – сказал Лавалль Джиокарису. – У вас подобрались интересные люди, которым предоставили большую свободу творчества. К тому же у компании впечатляющая история, отчасти похожая на миф, так что я могу представить, почему люди вроде тебя и меня стремятся работать там. Все выглядит так, что в компании сложилась очень любопытная обстановка. Но я не вполне понимаю всю эту фанатскую активность. Да, само собой, они выпустили несколько удачных игр, но в конце концов, если я ничего не путаю, Valve по

своей сути – всего лишь цифровой дистрибьютор. Похоже, основной доход они получают от продаж игр, разработанных другими людьми. И это считается превосходной бизнес-моделью, которой принято восторгаться; я не знаю другой компании, которую настолько обожали бы за банальное извлечение выгоды из плодов чужого труда, к которым она не имеет никакого отношения. В конце концов, их деятельность – прямая противоположность творчеству, не так ли?»

И вновь Лавалль задал до нелепости прямолинейный, но тем не менее резонный вопрос, который навел Джиокариса на некоторые размышления.

«Слышал ли ты что-то о тусовке PC Master Race – „расе ПК-господ“? – спросил Джиокарис. – Иногда их еще называют „славной геймерской расой ПК-господ“».

Ироничное выражение «раса ПК-господ», широко распространенное в кругу ПК-геймеров, обозначает – прости, Стив! – тех, кто предпочитает играть на ПК, тем самым намекая на явное превосходство ПК-версий компьютерных игр над консольными. По крайней мере, все это сборище свято верит в собственное превосходство. Впервые эту фразу употребил Бен Крошоу в обзоре ролевой игры-боевика Witcher для журнала The Escapist. Поскольку игра была доступна только в ПК-версии, автор обзора язвительно отметил, что «всякая неотесанная деревенщина», которая пользуется игровыми консолями, не посмеет обломать кайф «славной геймерской расе ПК-господ».

Изначально это образное высказывание носило пренебрежительный характер и представляло собой попытку высмеять то, что Крошоу называл «элитарными настроениями некоторых ПК-геймеров». Однако, несмотря на глумливый тон первоисточника, выражение подхватили многие сообщества ПК-геймеров. Возможно, они усматривали в этой фразе некую глубинную правду своего «племени», а может быть, им просто нравилось, как она звучит – точь-в-точь как корявая реплика из дешевого боевика. Как бы то ни было, фраза была переосмыслена, а магия интернет-мемов превратила ее в боевой клич, знак отличия и, чего греха таить, в простейший и исчерпывающий способ выразить свое отношение к приверженцам консольных игр. По мнению большинства ПК-геймеров, все, кто играет в консольные игры…

«Скажем так: они многое *упускают*, – говорил Джиокарис. – Сам я предпочитаю консоли, но время от времени тоже играю на ПК. Не стану утверждать, что здесь замешано… гм, «стадное мышление», но принадлежность к сообществу ПК-геймеров порождает дух товарищества. Особую роль сыграло то, что до

недавних пор сегмент ПК-игр несколько отставал от консольного сегмента, так что, сам понимаешь, во всем этом есть еще и элемент бунта против второстепенной роли».

«Но ведь сейчас ни и о какой второстепенной роли не может быть речи, разве не так?» – спросил Ла Валль. Он провел исследования рынка ПК-игр как будущей клиентской базы Oculus. По данным за прошлый год, индустрия ПК-игр принесла более двадцати миллиардов долларов дохода от продаж.

«В целом, ты прав, – ответил Джиокарис. – И по большей части это заслуга Valve – именно они вовремя выдвинули ПК-игры на первый план, тогда как остальные… Не хочу сказать, что остальным было все равно, потому что *всегда* находятся компании, которым не все равно, верно? Но ребята из Valve тогда впряглись по максимуму, а остальные выжидали».

Лаваллю понравился такой ответ – в том числе и потому, что и Oculus действовал аналогично, приняв вызов, который проигнорировало большинство разработчиков, предпочитающих отсиживаться в стороне. Если все пойдет по плану, весьма вероятно, что Oculus станет чем-то вроде Valve в виртуальной реальности.

* * *

Учитывая специфику стоящей перед ним задачи, Лавалль заключил, что было бы разумно продолжать сбор информации о Valve. Если ему улыбнется удача, он получит отличную возможность разговорить Тома Форсайта, которого Oculus только что переманил из Valve: тот как раз приехал в Ирвайн, чтобы пообщаться с новыми коллегами. Хотя опыт сотрудничества Форсайта с Valve в целом можно было считать положительным, его рассказ несколько расходился с благодатной картинкой, которая вырисовывалась в воображении Лавалля.

«Итак, Valve – очень странная компания, – пояснил Форсайт. – Не сомневаюсь, что вы прочли памятку для сотрудников и все такое прочее. Так вот, весь ужас в том, что все, что там написано, – чистая правда. Все это очень интересно, но есть пара весьма неприятных нюансов – кошмарные побочные эффекты».

«Например?» – поинтересовался Лавалль.

«Во-первых, если над тобой нет начальника и ты в любой момент можешь переключиться на другой проект, из этого следует, что строить далеко идущие планы получается далеко не всегда. Нельзя просто так заявить с порога: Элис, Боб и Кэрролл

будут заниматься проектом X следующие шесть месяцев. Такие вещи там не катят. Как следствие, планировать что-либо при таком раскладе не то что сложно, а вообще невозможно – это пустая трата времени. Во-вторых, если вы хотите привлечь кого-то из сотрудников к работе над проектом, вам приходится их прямо-таки *обхаживать*. Нужно подойти к кому-то из них во время ланча и сказать: привет, дружище, тут наклевывается реально классный проект, полагаю, тебе понравится! В то же время любой сотрудник, занятый в проекте, в любой момент может заявить: нет, чувак, не суйся в это дело, оно совершенно провальное!

Лавалль рассмеялся.

«Звучит немного забавно, правда? – сказал Форсайт и тоже разразился смехом. – Во всяком случае, как-то непривычно».

И вправду, все это выглядело странновато – и, должно быть, обескураживало. Учитывая степень свободы, которой предположительно пользовались сотрудники Valve, Лавалль по-прежнему терялся в догадках, что же в итоге заставило Форсайта уволиться.

«Дело в том, что, если уж говорить начистоту, – пояснил Форсайт, – мне попросту нравится переносить продукт с одной платформы на другую. Отчасти из-за дисциплины, которая требуется для того, чтобы решать, что важно, что можно отбросить, а что отложить до выхода следующей версии. По ходу дела можно многому научиться, но главная награда для меня состоит в том, чтобы видеть, как мои разработки находят применение. Как разработчик графических движков, я вижу свою задачу в том, чтобы воплощать в реальность вымышленный мир. Мне приятно наблюдать, как люди пользуются плодами моих трудов, зная, что без меня ничего не будет работать, а благодаря мне они будут уверены, что все работает само по себе. Это волшебство!»

Лавалль уловил нить его рассуждений, хотя по-прежнему не понимал, что такого уж приятного может быть в разработке игр, а точнее, в их переносе на разные платформы.

* * *

«Пойду возьму чипотле[51]», – бросил Чен Палмеру.

«Здорово! Тогда захвати и мне чего-нибудь, хорошо?» – попросил тот.

«Да нет… Я имел в виду, что принесу чипотле *всем*».

Этот разговор состоялся в среду 29 мая около девяти часов

вечера. Заурядный рабочий день, как водится, плавно перетекал в ночь. До Выставки электронных развлечений (Electronic Entertainment Expo) в Лос-Анджелесе, также известной как «E3», оставалось всего тринадцать дней, и весь офис трудился, не покладая рук – каждый был слишком занят, чтобы думать о еде. Но работа работой, а в офисе то и дело слышалось недовольное урчание пустых желудков.

Когда Чен вернулся с едой, все уже перебрались в конференц-зал в предвкушении трапезы, или, как это теперь называлось, «семейного обеда». Как обычно, короткий перерыв в работе пролетел за болтовней о всяких ботанских приколах: кто круче – Бэтмен или Супермен, жизнеспособны ли криптовалюты, и что представляют собой игры вроде Wolfenstein: The New Order, которые скоро появятся в продаже – «отстой» или «зачет». Эти бестолковые и в то же время довольно любопытные беседы, обильно приправленные хохотом, часто принимали оживленный характер и подчас перерастали в маловразумительные пикировки, напоминавшие о первых днях Oculus. Однако из-за царившей повсюду неразберихи было сложно запомнить, кто и что сказал, дабы в точности отнести каждую прозвучавшую реплику к конкретному дню. Но в тот вечер произошло событие, которое Чен запомнит навсегда: Эндрю Рейс поблагодарил его за принесенный обед, причем дважды.

«Расслабься, чувак, – сказал Чен. – Я всего-навсего сбегал за едой – эка невидаль! Все мы так поступаем».

«Да, конечно, но все равно спасибо», – снова сказал Рейс.

Вот так они искренне, хотя и довольно неуклюже обменялись любезностями, а между тем они в последний раз говорили друг с другом. Как раз на той неделе Рейс по неизвестной причине взял свой еженедельный выходной в четверг вместо среды, чтобы отдохнуть от офисных дел и немного развеяться. 30 мая 2013 года, в тот самый четверг около полудня, Эндрю Райс погиб под колесами автомобиля.

За рулем автомобиля Dodge Charger сидел бандит из Санта-Аны. Уходя от полицейской погони, он двигался со скоростью порядка 160 километров в час по жилому кварталу. По пути Charger несколько раз проехал на красный свет, столкнулся с грузовиком, попутно задев другой автомобиль, и в конце концов, потеряв управление, насмерть сбил пешехода – симпатичного и талантливого тридцатитрехлетнего пешехода по имени Эндрю Рейс. Он только что съел ланч в ресторане «Чипотле» и ожидал, когда загорится зеленый свет у пешеходного перехода на Саут-Флауэр Стрит.

Глава 26. Samsung

ИЮНЬ 2013 ГОДА

«На следующей неделе открывается E3, – сообщил Ириб десяти или около того руководителям Samsung 4 июня в Сан-Франциско. – Мы покажем наш последний прототип – комплект разработчика DK1 HD, который, как следует из названия, основывается на HD-версии DK1, и мы уже испытываем радостное возбуждение. Как вы могли заметить во время презентации для инвесторов, в прошлом году на E3 мы попали в номинацию „Лучшее техническое обеспечение“, а несколько месяцев назад мы получили целую тонну наград Выставки потребительской электроники в Лас-Вегасе (CES), в частности, „Лучшее игровое решение“ и „Лучший экспонат“. Так что наша компания получила мощнейший импульс для развития…»

К тому времени Ириб озвучил добрую сотню таких бизнес-предложений. Похоже, это предложение далось ему тяжелее прочих, причем не только потому, что на карту была поставлена возможность установить контакт, который позволил бы Oculus раздобыть OLED-дисплеи, которыми они хотели снабдить DK2, но и по той причине, что со дня гибели Рейса прошло всего пять дней.

Среди сотрудников Oculus Ириб и Антонов переживали смерть Рейса тяжелее всех. Все-таки они были знакомы с ним дольше, чем другие, и отчасти уже не воспринимали его как «просто приятеля» или коллегу; он становился для них кем-то вроде брата. С того времени, как пришло печальное известие, в их душах воцарился хаос. При встрече каждый из них словно сжимался в комок; они в общем-то так и не примирились с утратой. Так что Ириб и Антонов поступили так, как они поступали всегда, когда пытались справиться с душевным разладом – с головой ушли в работу, причем в этот раз еще глубже, чем когда-либо.

«Это третья компания, которую мы основали с Майком, – продолжал Ириб. – Я имею в виду Майка Антонова, главного технического директора. Мы продали две предыдущие компании более чем за четыреста миллионов долларов, но эта, несомненно, окажется лучшим нашим проектом. Мы будем создавать инновационные прорывные технологии, которые дадут начало целому поколению видеоигр и интерактивных развлечений, рассчитанных на массового потребителя. В конечном счете все

сводится к тому, чтобы привязать игроков к платформе посредством Oculus App Store. По существу, речь идет о создании нашей версии Steam.

По-видимому, Ирибу удалось произвести впечатление на руководство Samsung.

И слава богу, подумал он. Даром, что ли, он несколько месяцев выбивался из сил, пытаясь договориться с Samsung о покупке OLED-дисплеев. Компания была не слишком заинтересована в поставках «мелких» партий товара в числе всего-то двести пятьдесят тысяч единиц, не говоря уже о такой мелочи, как двадцать пять тысяч дисплеев, которые хотел заказать Oculus для DK2. У Ириба почти опустились руки, но тут соучредитель венчурного фонда Formation 8 Брайан Ку, наследник семейства LG, устроил ему эту встречу. Никто из этих шишек ранее не работал в подразделении Samsung Display, но Ириб надеялся, что кто-то из них, возможно, поможет советом.

«Теперь, когда вы ознакомились с нашей презентацией, – позже сказал Ириб одному из корпоративных боссов по имени Чен Ву Пак, – как вы думаете, ваши OLED-панели подойдут к нашему VR-шлему? Нам очень нужны ваши OLED-панели!»

На лице Пака появилась озорная улыбка, и он сказал: «Мне хотелось бы показать вам кое-что с глазу на глаз. Это большой секрет».

Ву провел Ириба по коридору в один из кабинетов, где достал небольшую матерчатую сумку и сказал: «У нас есть идея…»

Пак достал из маленькой сумки пластмассовый держатель для телефона, напечатанный на 3D-принтере. С одной стороны к нему пристали комочки пены. Потом он вынул смартфон Galaxy S4 и сунул его в гнездо этого неказистого держателя – вот, значит, как можно дешево и сердито просматривать контент с эффектом присутствия с телефона без лишней мороки. «Мы полагаем, что могли бы сотрудничать с вами в этом направлении, – сказал он. – Вы помогли бы нам с разработкой, и мы бы выпустили совместный продукт».

Ириб опробовал опытный образец эффекта присутствия и, откровенно говоря, был не в восторге. Прототип сильно тормозил и к тому же оказался малокадровым, а коррекция искажения вообще не предусматривалась.

«Мы наверняка сделали бы лучше», – резюмировал Брендан.

«Я представлю вас сотрудникам отдела дисплеев и помогу наладить тесный контакт с командой, если вы поможете довести до ума это устройство на базе Galaxy S4», – предложил Пак.

* * *

Тем временем в разгаре всей этой истории с Samsung Ириб получил электронное письмо, которое его сильно обрадовало.

От: Джон Кармак
Дата: 21 июня 2013 года
Тема: RE: Техническая задача Oculus

«Итак, я только что приехал домой, отработав последний день по договору с id, и с тех пор не заключал никаких новых сделок, так что теперь я готов обсудить текущие вопросы.

Надеюсь, что мы вскоре сможем задокументировать и анонсировать что-то вроде соглашения о техническом консультировании, так что вам надо будет встретиться с моей женой Кэтрин Кан и обсудить все детали…Начните с самого начала, расскажите ей обо всех доступных вариантах, как вы их видите, и о том, какие, по вашему мнению, у них перспективы. Она уважает мое мнение, но так как она еще не опробовала VR Kool Aid, будьте готовы, что она будет настроена несколько скептически…»

Через несколько дней Ириб уже сидел за столиком напротив Кэтрин Кан. Хотя во время переговоров она не давала ему спуску, а ее муж, бесспорно, получал множество других заманчивых предложений (например, от Valve или SpaceX), желанием вернуться к виртуальной реальности горел не только Кармак – сам Ириб внезапно уверовал в то, что мобильные устройства – это будущее VR-технологий, и ему отчаянно захотелось возглавить совместный проект с Samsung в области мобильных разработок.

22 июня Пол Беттнер связался с Лаки, Ирибом и Митчеллом, чтобы поделиться «сумасшедшей идеей», осенившей его вскоре после встречи с Набилем Хаяттом.

«Айфон дал нам возможность рискнуть всем на непроверенной платформе, – писал Беттнер. – Они разрешили дилемму курицы и яйца… У них было революционное „железо“, и они выпускали сенсационные приложения, которые захватывали рынок. Браузер Safari, электронная почта, гугл-карты, камера – они создали с нуля платформу с революционным ПО – как собственными силами, так и с помощью подрядчиков, получив в итоге отличную площадку, на которой каждый, включая нас с вами, может попытать счастья. В этом (по крайней мере, по меркам своего времени) также весьма преуспела компания Nintendo. Собственно, вот моя сумасшедшая идея: вместо того, чтобы добиваться заключения стандартного договора об издании, мы, компания Verse, могли бы пойти совершенно другим путем. Что, если мы будем работать с непосредственным издателем в лице Oculus, чтобы разработать настоящий сторонний софт для

первичного потребителя – Rift? А вдруг мы внесем свой вклад в разработку сенсационных приложений, которые могут существовать только в VR?»

«Давайте обсудим этот вопрос как можно скорее, – почти сразу же ответил Ириб. – Хотите – верьте, хотите – нет, но мы тоже задумывались о чем-то похожем и хотели потолковать на этот счет с вами, ребята».

Через пять дней Лаки, Ириб, Митчелл и Маламед вылетели в Мак-Кинни, штат Техас, чтобы нанести визит в студию Беттнера.

* * *

Итак, они заручились поддержкой от Кармака, наладили партнерские отношения с Samsung, а работа над проектом DK2 шла семимильными шагами. Однако Палмером Лаки впервые со дня основания Oculus овладела печаль.

На невеселые мысли его навели кое-какие разведданные, полученные в обмен на возможность трудоустройства – один парень из Sony информировал их обо всех действиях своего бывшего работодателя на ниве виртуальной реальности. Итак, Sony разрабатывала консольный VR-проект под названием Project Morpheus на базе приставки PS4. Конкуренция обещала быть жесткой, но в Oculus считали, что им удастся устоять. Пусть Sony ублажает любителей консольных игр, думали они, а мы будем ориентироваться на ПК-геймеров. Все было бы хорошо, если бы разведка среди прочего не донесла, что при сотрудничестве с Intel Project Morpheus будет также поддерживаться на ПК.

«Зачем мы вообще этим занимается?» – философски вопрошал Лаки.

«Да, чувак, – ответил Патель. – Это полный отстой».

«Мы развили бурную деятельность, а тут за каким-то чертом влезает Sony и вкладывает свои Большие Бабки в разработку чего-то невероятного. И как бы мы ни старались, мы не можем тягаться с Sony в их весовой категории, если только они не решат по-настоящему сбросить вес».

«Угу. Так что дела наши чертовски плохи».

Лаки тяжело вздохнул.

«В худшем случае, – предположил Патель, – Sony полностью захватит рынок. Это и вправду худшее, что может с нами случиться?»

«Нет, – ответил Лаки. – Полагаю, что это далеко не самое худшее, что может произойти. Но лично я считаю, что это несправедливо».

Патель кивнул.

«Ах да, – сказал Лаки, когда ему надоело упиваться страданиями. – Знаешь, что? Предположим, что разведка не врет. Что из этого следует? Вероятность того, что нам дадут пинка под зад – примерно 98%, но ведь у нас остается еще 2%. Не знаю, что будет дальше, собираюсь продолжать работу, несмотря ни на что».

Патель согласился. По-прежнему чувствуя себя опустошенными, но уже без тени сожаления, парни вернулись к работе.

Глава 27. Комната

СЕНТЯБРЬ 2013 ГОДА

«Привет, Брендан, – сказал Майкл Абраш, позвонивший Ирибу в середине сентября. – У нас в офисе Valve есть одна штука, на которую тебе наверняка захочется взглянуть».

Если Майкл Абраш утверждает, что стоит на что-то взглянуть, подумал Ириб, значит, нужно ехать и смотреть, да поскорее! Через несколько дней Брендан вылетел в Вашингтон, чтобы посмотреть, что же привело Абраша в такой восторг.

«От этой штуковины еще никого не тошнило, – пояснил Абраш, провожая Ириба по коридору к комнате, отведенной для демонстрации последнего прототипа Valve под рабочим названием AtmanVR.

«И даже тебя?» – спросил Ириб.

«Да, и меня тоже не затошнило», – ответил Абраш.

В своих компаниях Ириб и Абраш больше всех страдали от укачивания под действием симуляторов. Оба могли продержаться в шлеме DK1 всего лишь около минуты, после чего накатывала дурнота. Брендан восхищался гением Абраша, но в то же время признавал за своим приятелем склонность к преувеличению достоинств разрабатываемых технологий, так что отнесся к предстоящей демонстрации скептически, полагая, что Valve едва ли сподобится на образец, от которого его не вывернет наизнанку. Его скепсис возрос, когда Абраш завел его в небольшое помещение с низким потолком. Комната оказалась совершенно пустой, если не считать:

- многочисленных координатных меток с черно-белым рисунком наподобие QR-кода, расклеенных на стенах сверху и снизу;
- громоздкого шлема с открытыми платами и свисающими проводами;
- мужчины по имени Атман Бинсток, сидевшего в углу за компьютером.

«Сейчас я запущу демо», – пояснил Бинсток и ввел в компьютер несколько команд. Неожиданно – вжух! – Ириб перенесся в виртуальное пространство, где в воздухе зависли сотни кубиков.

Вертя головой, Ириб осмотрелся по сторонам, перевел взгляд вниз, потом вверх. VR- пространство, наполненное мерцающими

кубиками, выглядело симпатично, но не представляло собой ничего особенного.

«Тут можно двигаться», – предложил Бинсток.

Ириб послушно наклонился вперед, наслаждаясь возможностью двигаться без контроллеров, и изучил нижнюю часть сверкающих кубов, громоздившихся неподалеку. «Ничего себе», – пробормотал он, возможно, даже про себя. Становилось все сложнее отличать реальные вещи от виртуальных объектов, казавшихся реальными. Такой эффект стал возможен благодаря миниатюрной камере на шлеме, которая сканировала комнату, считывала координатные метки, а затем отслеживала положение Ириба в пространстве на основе полученных сведений о пространственных параметрах и верно определяла, что он видит в виртуальном мире.

Ничего себе!

Бинсток продемонстрировал целую серию опытных образцов. Затем он переместил Ириба в помещение, стены которого, как впоследствии выяснилось, представляли собой веб-страницы. Да-да, веб-страницы – Бинсток как будто задался целью заморочить ему голову.

«Возьмите слово», – сказал Бинсток, выражаясь в самом что ни на есть буквальном смысле. Он попросил Ириба подойти к одной из стен и сделать движение рукой, как будто он хочет выхватить слово с веб-страницы. Тот повиновался снова и опять впал в ступор. Независимо от принимаемой позы – как быстро ни оборачивайся и как ни изгибайся, – слово не смазывалось. То же самое происходило с окружающим пространством: Ириб продолжал вертеться и извиваться всем телом, но ни одна из комнат, через которые его в тот день провел Бинсток, не вибрировала и не расплывалась.

«Еще раз», – сказал Ириб, когда демонстрация закончилась.

«Само собой», – ответил Бинсток. *Вжух!*

Пройдя все комнаты по второму кругу, Ириб снял шлем. «Чувак, я чувствую себя вполне нормально. Сколько времени прошло?»

Абраш и Бинсток посмотрели на часы и сообщили ему, что прошло около получаса.

Ничего себе!

«Я чувствую себя *совершенно* нормально, – объявил Ириб. – Но все-таки меня не отпускало одно жуткое ощущение, которое приходилось перебарывать. Мне казалось, что я действительно был *там* – это имеет значение?»

«Да, – ответил Бинсток. – В этом и заключается *эффект присутствия*». В самом деле, лучшего слова для описания

пережитых ощущений не подобрать».

У Ириба было мало времени – он должен был успеть на самолет, но Абраш и Бинсток быстро рассказали ему, каким образом достигается эффект присутствия. Малое послесвечение и коррекция искажений внесли свою лепту, но ключевую роль в этом сыграл великолепный позиционный трекинг – без него мозг начинает отторгать увиденное. «Особенно у чувствительных натур вроде нас», – со значением добавил Абраш.

«Спасибо вам, ребята, за то, что вы показали мне эту штуку, – сказал Ириб. – Я подумаю, что все это значит. Но прямо сейчас я должен бежать в аэропорт».

«Хочешь, я тебя подвезу?» – спросил Абраш.

Если Майкл Абраш предлагает подвезти в аэропорт, подумал Ириб, нужно соглашаться без колебаний. Тогда он не просто выиграет время, чтобы подробно обсудить испытанную демоверсию, но и останется с Абрашем наедине, и «пощупает» его на предмет возможного ухода из Valve и продолжения карьеры в Oculus. Весь прошлый год Ириб при случае подбрасывал ему такую идею, но без особого энтузиазма.

Абрашу льстили комплименты, которыми Брендан осыпал его по пути в аэропорт, но он незамедлительно воздал должное заслугам Бинстока: «Атман, наверное, знает больше всех на земле о том, как заставить раскрыться виртуальную реальность. Он взял на себя большую часть канители с литературой, и он лучше, чем кто-либо, разбирается в специфике VR-систем».

«Согласен, – ответил Ириб. – Я бы хотел, чтобы вы оба перешли в Oculus, и мы с вами вместе выведем эту вещь в лидеры рынка. Так что же предпринять, чтобы мое желание исполнилось?»

Абраш усмехнулся. По дороге в аэропорт ему пришлось несколько раз повторить, что на данный момент он не слишком заинтересован в смене места работы.

Естественно, Ириб ухватился за фразу «на данный момент». У него глаза разбегались от различных предположений, когда лучше снова подобраться к Абрашу и чем его можно приманить в будущем. Долевое участие? Автономность? Возможность снова создать что-то особенное совместно с Кармаком?

«Знаешь, Брендан, я полагаю, что компания, которая стремится привести виртуальную реальность к настоящему успеху, должна быть крупной. Изготовление дисплеев, технического обеспечения и сенсорных систем по спецзаказу, как и весь объем работ над шлемом требует капиталовложений, причем довольно крупных, если и вправду делать все как надо».

«Не беспокойся, – сказал ему Ириб. – Мы уже собрали

шестнадцать миллионов долларов для Серии А и скоро привлечем еще больше средств».

«Шестнадцать миллионов – это здорово, – отозвался Абраш. – Но вам понадобится намного больше».

В качестве примера Абраш привел корпорацию Microsoft и разрабатываемые ею очки дополненной реальности HoloLens. Он слышал, что Microsoft вкладывает в свой AR-проект сотни миллионов долларов, а может быть, даже и миллиарды, но очки HoloLens в ближайшие несколько лет не будут готовы для практического использования.

«Просто доверься мне, – уговаривал его Ириб. – Если нам и впрямь понадобятся деньги, чтобы довести нашу задумку до ума, я соберусь с духом и найду средства».

Чтобы поколебать скептический настрой Абраша, одних увещеваний не хватало. Тем не менее было приятно слышать, что, если на горизонте появится крупная компания, готовая попытаться внедрить виртуальную реальность, Ириб будет несказанно рад продолжить свои изыскания с Valve. Все, что делали ребята из Oculus, тянувшие свою лямку, его более чем устраивало. Даже если Oculus не удастся стать «компанией, которая приведет виртуальную реальность к успеху», их разработки в любом случае сыграют решающую роль в более масштабной технической революции.

Когда Абраш высадил Ириба в аэропорту, тот уже набрасывал в уме список предполагаемых инвесторов для Серии В. Затем, обдумав кое-какие вещи, которые можно упомянуть во время встречи с потенциальными инвесторами в ходе презентации Серии Б, он пустился в размышления о невероятном ощущении «присутствия», испытанном в лаборатории Valve, и отправил электронное сообщение руководству Oculus.

От: Брендан Ириб

Тема: «святой Грааль» Valve

«Это сложно выразить словами, но Valve сделал невозможное – погружение в виртуальную реальность без намека на укачивание от симуляции.

Лично для меня демонстрация оказалась вторым по значимости и запоминаемости VR-событием со времен основания нашей компании, уступая только первой технической демонстрации Кармака на Rift.

Как вы все знаете, я исключительно восприимчив к укачиванию на симуляторах, и каждая демонстрация Oculus спустя некоторое время (как правило, довольно короткое) вызывала у меня тошноту.

Я бы хотел, чтобы делегация наших сотрудников посетила Valve и испытала демоверсию на себе.

В чем тут соль? Все отлажено на совесть, а именно позиционный трекинг с ориентировкой, коррекция искажений и поля обзора. Работает все без исключения…»

Когда Ириб вернулся в Ирвайн, он непрестанно говорил о своем революционном опыте пребывания в виртуальной реальности, как обычно ведут себя люди, только что впервые отведавшие волшебных грибов. Это революция, без устали твердил он про себя – VR-опыт, способный убедить его и других в том, что виртуальная реальность может войти в повседневность.

Воодушевление руководителя, пользующегося всеобщим доверием, передалось и сотрудникам Oculus. Они еще ни разу не видели его в таком состоянии и радовались, что он теперь уверовал в их замысел всей душой. С другой стороны, неизбежно возникал вопрос: что за чертовщина? Все это время их генеральный директор не верил в идею виртуальной реальности, что ли? Неужто разработка другой компании в конечном счете оказалась более убедительной?

С точки зрения некоторых сотрудников, одержимость Ириба разработкой Valve все же зашла слишком далеко. В конце концов, он и сам стремился к чему-то большему.

Глава 28. Борьба за свою нишу

ОКТЯБРЬ 2013 ГОДА

Чем больше Ириб размышлял о Valve, тем сильнее он стремился к тому, чтобы Oculus разработал такую же демоверсию. 2 октября, получив от Samsung разрешение поделиться с Valve кое-какими опытными образцами, он послал Абрашу и Бинстоку электронное письмо, предложив сделку: он готов выслать им «один образец на 120 Гц и два образца на 90 Гц, макетные платы с мониторами и принципиальную схему драйвера Note 3 в обмен на «демо одной из VR-комнат Атмана».

Интересная мысль, откликнулся Абраш, сопроводив свое послание смайликом.

Но в дополнение к тому, что предложил Ириб в придачу к Note 3, Абраш также хотел заполучить аналогичные элементы технического обеспечения смартфона Samsung S4. Брендан был готов уступить. Всю следующую неделю он и Абраш вели переговоры по условиям сделки. После заключения договора о неразглашении конфиденциальной информации с Samsung, Valve должен был получить от Oculus образцы драйверов и спецификации по Note 3 и S4. Взамен Valve пришлет кого-нибудь в Oculus смонтировать VR-комнату.

Теперь, когда сделка была в кармане, охваченный энтузиазмом Ириб отправил подчиненным электронное письмо с извещением. Хотя воодушевление не было наигранным, в Oculus мало кто разделял его энтузиазм. Хуже того, всякая попытка как-то умерить его пыл по большому счету ни к чему не приводила. Примером тому может послужить переписка Ириба с Томом Форсайтом.

От: Том Форсайт

Дата: 9 октября 2013 года

«Вернитесь в реальность хотя бы ненадолго. Я хорошо знаю эту хитроумную систему – я написал солидный фрагмент ее кода (хотя с того времени Атман, должно быть, переписал его несколько раз). В плане точности и четкости изображения она значительно уступает [почти законченной системе отслеживания положения в пространстве, разрабатываемой Oculus]… Хотя было бы неплохо заполучить рабочую систему, все-таки следует признать, что она предельно далека от всякого „золотого стандарта“. С другой стороны, мне было приятно узнать, что даже

при столь серьезных дефектах эта система с хитроумными стенами подарила вам приятные ощущения».

> > > **От**: Брендан Ириб
Дата: 9 октября 2013 года

«Все это справедливо и понятно… но я еще не встречал ни одной системы, которая работала бы так же здорово, как то, что я видел в Valve. У нас, видимо, попросту недостает ресурсов достичь тех же результатов».

Форсайт еще раз попытался возразить Ирибу: «Похоже, у вас на полном серьезе выходит так, что „хорошо там, где нас нет“. Я же пытаюсь убедить вас, что Valve выезжает не за счет некой волшебной технологии, а на точной калибровке. Нам следует найти баланс между нашей безумной гонкой за готовым продуктом и стремлением Valve не выпускать ни одного коммерческого продукта».

Но Ириб, в свою очередь, оставался непреклонен. При том, что демоверсия, разработанная Valve, обошлась в тысячи долларов и совершенно не годилась для коммерческого использования, он продолжал возносить ей хвалы, одновременно умаляя достоинства внутренних разработок Oculus и в частности собственной системы позиционирования, над которой трудились специалисты компании.

«Месяцами напролет он только и твердит, что „Вы не знаете, что делаете!“, – возмущался Антонов в разговорах с коллегами, – Нет уж, Брендан, наша версия будет получше. „Valve лучше всех! Как великолепно, как талантливо!“ Брендан смотрит на Абраша и ребят из Valve как на неких богов виртуальной реальности. Давай, продолжай в том же духе, о чем вообще речь? И гениальный профессор Стив Лавалль, и я, и Дов – мы все не теряем времени даром, работа не стоит на месте. Я не устаю твердить: доверься мне. Но нет же! И все потому, что я не из Valve. И меня от этого тошнит».

* * *

«Меня тошнило всякий раз, когда я надевал шлем [Rift]…», – признался Ириб, выступая перед лидерами отрасли на первом ежегодном Саммите игровой индустрии в Сан-Франциско.

Он не делал из этого особой тайны, но еще ни разу не упоминал о проблеме публично. Тем не менее сегодня Брендан легко и непринужденно заговорил о своей беде, потому что после поездки в офис Valve проблемы уже не существовало.

«…всякий раз вплоть до недавнего времени. – продолжал Ириб. – Две недели назад я опробовал VR-прототип, от которого мне впервые не стало плохо, и я оставался в виртуальной реальности сорок пять минут».

Этот прорыв, пояснил он далее, обеспечили внесенные командой разработчиков недавние усовершенствования, уменьшившие время запаздывания – в том числе и благодаря непрерывным попыткам Oculus свести время запаздывания до пяти миллисекунд. Вследствие прогресса в отрасли – с учетом как прошлых достижений, так и новых открытий, которые того и гляди должны были заявить о себе, Ириб не испытывал ни тени сомнения, объявляя во всеуслышание: «Мы подошли вплотную к созданию контента, от которого вас не будет укачивать».

Естественно, эти слова заинтересовали присутствующих в зале боссов игровых компаний, разработчиков и журналистов. Следующие двадцать четыре часа сообщество технарей наводнили новости вроде «Oculus: проблема укачивания решена» (IGN) или «Генеральный директор заверил: от Oculus Rift не будет укачивать» (Forbes). Дела шли прекрасно, в точности так, как рассчитывал Ириб, и даже лучше – во всяком случае, намного лучше, чем при реализации прогнозов, изложенных в статьях, и это было заметно сразу: стоило Брендану сойти со сцены и включить телефон, как он получил сообщение от Брайана Чо, одного из партнеров венчурного фонда «Андрессен Хоровиц».

Чо тоже присутствовал на саммите; речь Ириба его весьма заинтриговала. Если проблему укачивания от симуляторов и вправду удалось решить, тогда «Андрессен Хоровиц», возможно, посодействует Oculus в выпуске Серии B. Новость пролилась бальзамом на душу Ириба. Он хотел сотрудничать с Марком Андрессеном еще со дня основания Oculus и даже раньше – по правде говоря, с 1990-х годов, когда вскоре после первичного публичного размещения акций Netscape лицо Марка появилось на обложке журнала TIME, опубликовавшего статью о так называемых «золотых гиках».

Получив письмо от Чо, Ириб в скором времени написал ответ, сообщив, что в офисе появился новый прототип, который вам, парни, определенно стоит увидеть. В нем воплощены все разработки, необходимые для комфортного пребывания в виртуальной реальности, что служит доказательством того, что VR-технологии близки к выходу на массовый рынок. Отправив письмо, Ириб снова связался с Крисом Диксоном, а затем с Андрессеном напрямую: «Мы готовы приступить», – писал он.

* * *

С тех пор, как пару лет назад завертелась вся эта нервозная свистопляска, редкая новинка, независимо от своих достоинств, могла вывести Лаки из привычного состояния осторожного, но в то же время заразительного оптимизма и вскружить ему голову до одури. Тем не менее иногда такое случалось. В таких случаях Лаки не отказывал себе в удовольствии поделиться новостями о подобных новшествах с близкими друзьями. Вот почему 28 октября 2013 года Лаки широко улыбался, отправив Пателю на электронную почту сообщение: **он вернулся**.

«Кто вернулся?» – спросил Патель.

«Макриб», – ответил Лаки. Речь шла о знаменитом свином сэндвиче с ароматом барбекю из Макдональдса.

«Черт возьми! Не может быть!» – ответил Патель, встретивший новость со скепсисом.

Когда Лаки незамедлительно ответил, что он «прямо сейчас ест макриб», Патель понял, что известие все же правдиво. Есть сакральные вещи, с которыми не шутят, а для Лаки и Пателя макриб входил в число таких святынь.

Через три дня случилось нечто куда более удивительное, чем вкус макриба: Марк Андрессен, Крис Диксон, Чо и четвертый партнер по имени Джил Шафир нанесли визит в Ирвайн и уехали, сообщив Ирибу: «Вы обратили нас в свою веру». Отбыв восвояси, Андрессен даже отправил своему старому другу, генеральному директору Facebook Марку Цукербергу электронное письмо, не удержавшись от вопроса: «Ты видел Oculus?» Предполагая отрицательный ответ, Андрессен принялся расписывать Цукербергу свои впечатления. «У меня начисто снесло башню, – говорил он. – Весь секрет в том, что пост генерального технического директора у них занял Джон Кармак, соучредитель id, участник разработки игр Doom и Quake, известный главным образом как изобретатель компьютерных игр 3D-формата и один из величайших хакеров в истории. Он глубоко одержим каждой деталью проекта. Мне сразу же захотелось сию же минуту вручить ему все свои деньги».

Компания, упустившая Серию А, стремится войти в дело на следующем этапе финансирования – это что-то невиданное. Однако Диксон, руководивший связями с общественностью, заверил Ириба, что хотел бы «исправить ошибку». Он и партнеры были готовы сделать широкий жест, вложив в Серию B семьдесят пять миллионов долларов.

В сущности, успех сделки значил для них так много, что Андрессен помог Ирибу связаться с Цукербергом, чтобы тот мог уяснить кое-какие технические подробности из первых рук.

«Что вы называете „революционным приложением“?» –

спросил Цукерберг Ириба во время короткого телефонного разговора в конце 2013 года.

«Игры, – ответил Ириб. – Но оно будет отлично работать и в сфере коммуникаций».

Затем они предались воспоминаниям; поговорили об Андрессене, о котором Цукерберг отзывался в самых лестных выражениях.

Ириба не пришлось долго уговаривать – если вообще пришлось. Он с самого начала предпочитал «Андрессен Хоровиц» другим венчурным компаниям. Если у Брендана еще оставались какие-то несбывшиеся мечты, то это было желание узнать, что побудило инвесторов изменить свое мнение относительно Oculus. Ответом частично послужило выражение, придуманное Диксоном: «эффект бэт-сигнала».

«Вот что я обо всем этом думаю, – начал Диксон. – Возьмем Илона Маска. Во всем мире всегда находились энтузиасты, которые хотели делать электромобили. Среди них мог оказаться [к примеру] какой-нибудь одаренный выпускник Массачусетского технологического университета, ранее работавший в Innovation Group, который мечтает конструировать электрокары. Единственная возможность создать электромобиль раньше, чем это сделали Tesla – устроиться на работу в компанию, выпускающую обычные автомобили, и собирать электрокары где-то на задворках, потому что никто не будет воспринимать ваш проект всерьез. А потом вы, возможно, узнаете, что человек по имени Илон Маск создает собственную компанию. Вы заинтригованы, но еще не знаете наверняка, чем все закончится. Потом вы, вероятно, увидите, что они продали несколько машин, собрали кое-какие деньги или наняли какого-нибудь гения [смеется], и вы понимаете, что вам посылают бэт-сигнал. И они тоже понимают: ура, лед тронулся, и похоже, мечта сбывается. Потом все эти люди выползают из щелей и приходят в эту компанию, которая становится для них своего рода магнитом, притягивающим одаренных инженеров. Таким образом выявляется скрытый костяк таланта. Дело ведь не в том, что SpaceX и Tesla воспитали всех этих гениев космонавтики и электротехники, которых до недавних пор просто оттирали на задний план. Они просто оставались на вторых ролях, верно? Предприятиям было достаточно просто объявиться и устранить препятствия, не позволявшие им реализовать свой потенциал, так ведь? Я считаю, что примерно то же самое произошло с Oculus».

После того, как Oculus обрел покровителей для Серии B, выделивших достаточное количество средств для покрытия расходов на выпуск DK2 и финансирование разных хитрых штук

вроде проекта контоллера от Лаки, началась эпоха взаимовыгодного сотрудничества между Oculus и конторой Диксона.

Глава 29. Цукербро заинтригован

ЯНВАРЬ – ФЕВРАЛЬ 2014

14 января во время конференции разработчиков ПО Steam Dev Days, которую один раз в несколько лет проводит компания Valve, Алекс Шварц и Девин Реймер из Owlchemy Labs выступили с докладом на тему «Дикий Запад виртуальной реальности». «Диким Западом» они окрестили разработку игр для устройств, характеристики которых не регламентировались многочисленными правилами и стандартами. Вместе с тем существовал и другой «Дикий Запад виртуальной реальности» – коммерческое использование инновационных устройств. Спустя несколько минут после того, как Шварц и Реймер закончили выступление, Джо Людвиг из Valve дал старт коммерциализации VR-устройств, объявив тему своего доклада. Его речь под названием «Прикладной программный интерфейс виртуальной реальности Steamworks» ознаменовала начало захвата территорий на новом рынке.

«Это новое дополнение к платформе Steam, – сказал Людвиг, – написанное нашими специалистами с целью расширения линейки сервисов, предоставляемых Oculus SDK и другими элементами специализированных прикладных программных интерфейсов».

Не сказать, что этот выпад обернулся полным разгромом, но тем не менее Oculus попал в жуткий переплет. В сущности, Valve открыто заявил разработчикам: зачем писать игры для Oculus, если можно просто воспользоваться нашей платформой, ведь ваши игры все равно будут совместимы со шлемом Oculus и, вероятно, с другими шлемами, которые появятся позже. Для сотни с лишним пользователей Steam, хорошо знавших компанию Valve и доверявших ей, эти доводы звучали более чем убедительно.

Парни из Oculus пришли в бешенство. Еще бы: они восемнадцать месяцев напролет бились над созданием комплекта средств разработки, а то, что теперь предлагали в Valve, в сущности не имело себе равных – это был всем комплектам комплект!

* * *

Где взять еще один миллиард пользователей?

В 2014 году этот вопрос занимал первое место на повестке дня Facebook. Однако у него обнаружилось двойное дно, когда Кори Ондрейка выловил Марка Цукерберга по возвращении из Ирвайна и спросил его: «Что вы думаете о виртуальной реальности?»

Как и многие гики, чье взросление приходилось на 80–90-е годы, а самые яркие впечатления детства были связаны с игровыми приставками наподобие Virtual Boy и видеоиграми типа The Lawnmower Man, Цукерберг питал стойкую, но отнюдь не безграничную страсть к виртуальной реальности. Она представлялась невероятно крутой и все время как будто была на подходе, но по каким-то причинам так и не появилась. Так в чем же была проблема?

На этот вопрос, как это часто случается в мире техники, не было однозначного ответа, но главная причина крылась в недостаточном развитии технологий. Однако, по подсчетам Ондрейки, материально-техническая база на тот момент уже допускала существование виртуальной реальности.

Он понимал, что на создание конкурентоспособного продукта, равно как и на превращение его в товар массового потребления, придется потратить несколько лет (и несколько миллиардов долларов). Но как бы ни были велики затраты времени и средств, вывод напрашивался сам собой: виртуальная реальность скоро станет вполне жизнеспособной индустрией. Какие перспективы открываются перед Facebook в связи с этим?

В теории перспективы выглядели очень заманчиво. «По моему убеждению, – пояснил Ондрейка, – где бы ни назревала очередная великая революция потребительских товаров, за ней следует пристально приглядывать».

«Мне нравится ход ваших рассуждений», – ответил Цукерберг. Один из главных уроков, которые они с Ондрейкой извлекли из «революции смартфонов», состоял в том, что на рынке всем единолично заправляет удобство, именно за счет него смартфоны сбросили настольные компьютеры с пьедестала.

Что может быть удобнее смартфона? Наверное, только смартфон, который не нужно даже держать – например, устройство с интерфейсом, завязанным на движения глаз. Возможно, это будут очки? Или контактные линзы? Цукерберг и Ондрейка полагали, что у таких вариантов есть потенциал стать основным способом взаимодействия человека с компьютером на новом витке технологического развития, который повлечет за собой революция в сфере виртуальной и дополненной реальности. Вероятно, пришло время Цукербергу внимательнее

присмотреться к некоторым разработкам Oculus.

«У них лучшие технологии из всего, что мне довелось видеть, – сообщил Ондрейка. – Но вам следовало бы съездить к ним и посмотреть на демо The Room в их офисе в Ирвайне».

«А сами они не могли бы приехать к нам и организовать демонстрацию?» – спросил Цукерберг.

«Это можно, но демонстрация будет выглядеть довольно паршиво. Я к тому, что как бы странно это ни звучало, но выездная демонстрация далеко не так хороша, как сама The Room».

Цукерберг был заинтригован, но не настолько, чтобы пересмотреть свой график.

* * *

«Я собираюсь лететь в Менло-Парк и устроить демонстрацию Марку Цукербергу», – объявил Ириб.

«Здорово! – отозвался Лаки. – У визита есть конкретная цель? А может быть – как знать – ты летишь только потому, что тебя желает видеть Марк Цукерберг?»

Причина визита большей частью заключалась в самой личности Марка Цукерберга, но Ириб и Маламед начали активно продвигать сумасбродную идею: что, если такая компания, как Facebook проспонсирует нашу серию C? Ранее Facebook не был замечен в подобных операциях, но ведь все когда-то случается впервые, правда?

* * *

«Посмотрите направо», – предложил Ириб, объясняя Цукербергу, как пользоваться демоверсией Crystal Cove.

Цукерберг нерешительно, но учтиво повернул голову.

«Теперь попробуйте сделать наклон вперед», – сказал Ириб, желая продемонстрировать функцию позиционного трекинга у шлема.

Сопровождавший Цукерберга Ондрейка ликующе наблюдал, как его босс гуляет по виртуальным пространствам. А рядом с ним стояли генеральный технический директор Facebook Майк Шрепфер по прозвищу Шреп и замдиректора по производству Крис Кокс, с нетерпением дожидаясь своей очереди.

Вернувшись в реальность, Цукерберг на долю секунды пришел в восторг, несмотря на легкое головокружение,

проявившееся впоследствии. Тем не менее он был впечатлен. Шреп и Кокс восприняли демонстрацию не менее эмоционально, то и дело восклицая: «Черт возьми!»

«Если вам понравилось, – сказал Ондрейка, – съездите в Ирвайн и опробуйте демо, которое называется The Room. По реакции Цукерберга, Шрепа и Кокса было заметно, что им не впервые приходится выслушивать восторженные речи Ондрейки.

Цукерберг согласился, что ему необходимо выкроить время для незамедлительного визита в офис Oculus. Может быть, он сможет приехать на следующей неделе? Набросав ориентировочный план на ближайшее будущее, парни из Facebook поговорили с Ирибом о том, как он представляет себе дальнейшее развитие Oculus; все четверо были убеждены, что ключевую роль в будущем компании будут играть виртуальные общественные пространства.

* * *

Уезжая из Менло-Парк, Ириб был бесконечно доволен тем, как все обернулось с Facebook. Он обычно не спешил с выводами, но теперь у него появилось ощущение, что встреча может положить начало их сотрудничеству. На следующий день, когда он получил многообещающее письмо от Цукерберга с подведением итогов встречи, это ощущение усилилось. Письмо казалось таким многообещающим, что Ириб немедленно разослал его всем топам Oculus.

От: Брендан Ириб
Дата: 24 января 2014 года
Тема: Fwd: Oculus

Всем на заметку: полагаю, что вас обрадует сообщение Цукерберга по итогам вчерашней демонстрации.

Пересланное сообщение

Ваше видение отрасли и вчерашние демонстрации произвели на меня огромное впечатление. У меня немного закружилась голова, как только я снял шлем, но уже ясно, что к чему, и это потрясающе.

Как я говорил вчера, у меня сразу же возникла мысль, что в общественном пространстве будут генерироваться огромные прибыли, а наиболее прибыльным будет то общественное пространство, которое первым сформирует обширное и оживленное сетевое сообщество.

Полагаю, мы могли бы оказать вам содействие на обоих фронтах. Будет замечательно, если мы обсудим возможности дальнейшего сотрудничества в данном направлении.

Пока разработка представлена в единичном экземпляре, наша компания не видит смысла в инвестициях. Когда проект выйдет на более серьезный уровень – возможно, через четыре года или пять лет, – мы будем готовы.

Тем не менее мы заинтересованы в том, чтобы оказать вам содействие в построении стержня будущего сообщества и в реализации текущих проектов. Учитывая наш опыт в разработке различных способов взаимодействия, которыми почти ежедневно пользуется более миллиарда людей, я думаю, что, объединив наши усилия, мы могли бы сотворить нечто грандиозное.

Сейчас я раздумываю над тем, как бы найти свободное время для поездки в Ирвайн в ближайшее время. Если у вас есть какие-то соображения, которые вы хотели бы обсудить, просто перезвоните мне.

Марк».

Через пять дней Марк Цукерберг вылетел в главный офис Oculus, ни на секунду не сомневаясь в успехе.

Сотрудники Oculus успели привыкнуть к VIP-гостям, но визит Цукерберга в их представлении выглядел особенно круто – главным образом потому, что эта встреча, по их мнению, могла перерасти в совместный проект с Facebook по созданию социальной VR-сети, если Цукербергу понравится увиденное. А также отчасти потому, что Цукерберг сделал широкий жест, явившись в офис с пакетом еды на вынос из Макдональдса.

Цукерберг довольно быстро опробовал Комнату, изучил несколько прототипов DK2 и поприветствовал всех, с кем планировал пообщаться во время визита.

«Привет, Палмер, – сказал Цукерберг, просовывая голову в дверь кабинета Лаки. – Я Марк».

«Я знаю, кто вы!» – ответил Лаки, поднимаясь, чтобы пожать руку Цукербергу.

«Некоторые ваши разработки действительно поражают».

«Полностью согласен. С приходом виртуальной реальности все в мире будет по-другому».

Цукерберг улыбнулся. Лаки уже научился распознавать такие улыбки: так улыбались те, кто искренне в него верил.

«Послушайте, – сказал Лаки, – я ваш большой поклонник, и мне очень нравится, что вы делаете в Facebook, но, по правде говоря, я должен вернуться к работе, потому что у меня есть важные дела. Но мы могли бы поболтать в другой раз».

«Да, конечно, – ответил Цукерберг. – Я вас отлично понимаю. Не буду отвлекать».

В тот вечер некий пользователь Reddit под ником threewolfmtn разместил пост следующего содержания: «Не могу утверждать наверняка, но мой друг работает в том же здании, где находится офис Oculus, и он наткнулся в лифте на Марка Цукерберга, который поднимался на этаж Oculus. Как вы думаете, он просто зондировал почву? Или тут намечается какая-то хитрая комбинация?»

На следующий вечер, 30 января, Ириб и Цукерберг отобедали вместе. Обсуждая за бесконечной порцией утки потенциальные совместные проекты, Цукерберг перевел тему на возможную покупку Oculus. Ириб откровенно ответил Цукербергу, что его команда всегда намеревалась сохранить независимость, особенно перед выпуском первого коммерческого продукта. Но в то же время для такого партнера, как Facebook, они, возможно, сделают исключение. Ириб попросил дать ему время на раздумья, в течение которого он мог бы обсудить предложение с остальными топ-менеджерами Oculus.

Как и предполагал Ириб, остальные руководители не были особенно заинтересованы в продаже компании. Тем не менее они, как и Ириб, были изрядно удивлены появлению такого потенциального покупателя, как Facebook, поскольку эта компания ранее никак не отметилась в игровой индустрии, к тому же Facebook мог обеспечить Oculus всеми ресурсами для разработки игровой виртуальной реальности и последующего расширения аудитории вплоть до глобального охвата.

«Марк постоянно употреблял выражение „быстрая зарядка“», – рассказал Ириб коллегам. Под этим подразумевалось, что Facebook предоставит Oculus все ресурсы для выполнения задуманного. Многие руководители сочли этот довод достаточно убедительным, однако некоторые, в частности, Лаки и Патель, думали иначе: если Facebook затеет с виртуальной реальностью игру по-крупному, это повлечет за собой большой резонанс, который приведет к совершенно непредсказуемым последствиям, и это отнюдь не гарантирует, что виртуальная реальность и в этот раз не накроется медным тазом.

Прошла еще пара дней, и по мере того, как боссы Oculus взвешивали все «за» и «против», их отношение к возможному поглощению эволюционировало от абсолютного неприятия продажи бизнеса до позиции вроде «мы открыты для обсуждения». Все дело в цене: сумма должна быть…адекватной.

* * *

В итоге была озвучена цифра в четыре миллиарда долларов.

«Будьте любезны, сохраняйте предложение в тайне; информация предназначена только для членов правления, – написал Ириб членам правления 2 февраля. – Мы говорили, что хотим сперва закончить с разработками, и только потом продавать компанию, пока они не предложат нам четыре миллиарда. Я более чем уверен, что они остановятся на этой сумме».

«По моему убеждению, решение далось нелегко, – ответил партнер Spark Capital Санто Полити. – Я хотел сообщить вам, что я по-настоящему ценю и вас, и упорное стремление вашей команды к реализации нашего потенциала. Такое предложение само по себе служит сильным аргументом в пользу ценности нашего дела. Я очень рад, что мы не продаем компанию так рано».

«Хорошо сказано, Санто, – добавил Антонио Родригес из Matrix Partners. – Я полностью согласен с тем, что мы должны играть по-крупному и стоять на своем, и я восхищаюсь мужеством, которое скрывается за вашими убеждениями».

Увидев предложенную цифру, Facebook пошел на попятный. Сумма оказалась намного выше, чем они рассчитывали. Но даже при таком повороте событий Ириб не хотел портить отношения с Цукербергом и решил отправить ему электронное письмо, в котором значилось: «…больше всего на свете мы хотели бы изменить мир вместе с вами, Крисом, Кори, Амином и всей командой Facebook… Сейчас как раз подходящее время, а наш коллектив с удовольствием обсудит возможности партнерства после выхода первой версии продукта. Затем Facebook и Oculus вместе завоюют мир».

Хотя переговоры о покупке Oculus подошли к концу, Цукерберг был по-прежнему крайне заинтересован в виртуальной реальности. Так что 15 февраля они с Ондрейкой вылетели в Стэнфорд и посетили Лабораторию виртуального межличностного взаимодействия Джереми Бейленсона. Позже в тот же день Цукерберг отправил Амину Зуфонуну[52] текстовое сообщение.

Марк Цукерберг: Я только что побывал в этой VR-лаборатории. Это что-то запредельное!

Марк Цукерберг: Теперь я убедился, что Oculus на голову опережает конкурентов…

Амин Зуфонун: Удалось узнать еще что-то интересное о VR? Полагаю, мы могли бы поговорить об этом в другой раз.

Марк Цукерберг: …Будет трудно убедить Oculus снизить цену ниже оговоренной суммы. На рынке прямо сейчас согласны

предложить и больше независимо от деталей сделки.

В частности, Цук имел в виду недавнее заявление Jawbone о начале сбора средств в объеме 3,3 миллиарда долларов.

Амин Зуфонун: Вероятно, ты прав – особенно сейчас, когда они в центре внимания, а вокруг поднялся такой шум.

Марк Цукерберг: …Еще я только что поговорил с Ридом Хастингсом[53] насчет Oculus, и он одобрил наш план…

Амин Зуфонун: Любопытно.

Марк Цукерберг: По его мнению, нам следует заключить пару крупных сделок, достойных нашего уровня. Как мне кажется, это разумная сделка.

Вскоре после окончания переговоров с Facebook, Ириб и Митчелл отправились на север, в город Бельвью, штат Вашингтон, намереваясь пригласить Абраша и Бинстока на обед в ресторане под названием «Тайский шеф», с которым, как им предстояло вскоре узнать, у Абраша были связаны важные личные воспоминания.

«Здесь в 1994 году я встретился с Джоном, – сказал он, имея в виду Кармака. – Тогда я увидел его вживую во второй раз».

Первая встреча состоялась в 1993 году, когда Кармак приехал из Далласа навестить мать, жившую в Сиэтле. Пока он находился в городе, они с Абрашем встретились за ланчем, и тогда Кармак предложил ему работу в id.

На каком-то другом этапе жизненного пути Абраш, возможно, и поддался бы соблазну. Но тогда он работал в Microsoft на должности главы отдела графики в Windows NT и не горел желанием что-либо менять, особенно если учесть, что его опционы в Microsoft по-прежнему были в силе.

«Через год Джон приехал снова, – рассказывал Абраш. – Мы снова отобедали в „Тайском шефе“, и он все время говорил о том, как представляет себе пути развития отрасли. Он придумал, как сделать возможным создание серверов с функцией поддержки баз данных, которые можно будет подключить друг к другу и добавлять новые подключения, тем самым создавая основу киберпространства. По моим подсчетам, он излагал свои планы около двух часов, а потом сказал: „Так что же, хотите перейти на работу в id?“»

Тем не менее я *вновь* ответил отказом».

Ириб, Митчелл и Бинсток дружно расхохотались.

«Он спросил о причине отказа. Я сказал, что все дело в опционах Microsoft, на что он ответил, что побеседует с партнерами на предмет доли в акциях компании. Когда он исполнил обещание, я сказал: вот что, на днях я прочел роман

„Лавина“. Все эти возможности, которые описывал Джон, выглядели чертовски интересно – и знаете что? Это было и впрямь интересно! Но я, возможно, не согласился бы, и не сидел бы сейчас с вами, если бы не прочел „Лавину“ и не загорелся идеей Метавселенной».

Его слова ласкали слух Ириба и Митчелла. Им тоже хотелось, чтобы этот обед закончился так же, как и другой, состоявшийся двадцать лет назад в том же ресторане: чтобы Абраш соблазнился новой возможностью. Затем два часа напролет парочка из Oculus забрасывала Абраша и Бинстока бизнес-предложениями, включая долю в акциях, автономность и возможность выпустить по-настоящему фантастический продукт.

Последней каплей стало упорное нежелание Valve вывести на рынок VR-шлем собственной разработки. Даже если они всерьез решат выпустить шлем, по всей видимости, все закончится тем, что основные риски будут возложены на остальных партнеров – производителей технического обеспечения, как это случилось со Steam Box в прошлом году. Неужели Абраш и Бинсток хотят наступить на те же грабли? Зачем вмешиваться во все это, если у них есть шанс поучаствовать в создании чего-то по-настоящему особенного?

«Мы отказали самому Марку Цукербергу! – признался Ириб. – Абраш, ты говорил, что подумывал уйти в Microsoft, но я считаю, что тебе стоит переходить в Oculus, и мы твердо решили собрать необходимую сумму для реализации проекта. Андрессен готов помочь нам добыть побольше денег. Но для этого нам нужны вы оба».

Когда обед подошел к концу, Ириб и Митчелл были уверены, что их увещевания достигли цели. Но как бы ни благоволили им обстоятельства, Абраш и Бинсток не спешили с окончательным решением. Так что вскоре после памятного обеда Ириб решил, что пора поторопить их, заручившись поддержкой Криса Диксона и Марка Андрессена.

Те были рады помочь Ирибу. Они тут же подсуетились и помогли уладить дела Oculus перед очередной встречей с Абрашем и Бинстоком в отеле Сиэтл-Хаятт.

Невзирая на содействие двух ведущих венчурных инвесторов, парни из Valve по-прежнему занимали выжидательную позицию. Наконец, Ириб сказал Бинстоку то, что, по-видимому, подтолкнуло его к принятию решения.

«Как вы понимаете, для успешного внедрения виртуальной реальности шлем Rift должен показать все, на что способен, – сказал Ириб. – Если вы не войдете в состав правления, Rift, возможно, будет не таким замечательным, каким он мог бы стать

при вашем участии. Как вы на это смотрите?»

«Я никогда себе этого не прощу», – ответил Бинсток. Но спустя тысячные доли секунды, когда слово «да» едва не сорвалось с его губ, его удержало чувство привязанности к своим подчиненным из Valve, и он попросил еще немного времени на раздумье.

Глава 30. Фишка «синих»

ФЕВРАЛЬ – МАРТ 2014 ГОДА

24 февраля журналист Дэвид Киркпатрик пригласил Марка Цукерберга подняться на сцену и дать интервью, обещавшее стать гвоздем программы Всемирного мобильного конгресса (Mobile World Congress) в Барселоне. Изначально они планировали обсудить сетевой проект Internet.org, запущенный Facebook (и впоследствии они все же перешли к нему), но Киркпатрик не мог обойти вниманием главную новость.

«Последнюю неделю или около того вопрос вертелся у всех на языке, – сказал Дэвид. – Вы приобрели WhatsApp за девятнадцать миллиардов долларов. Впрочем, отойдя от шока, некоторые, кажется, поняли, что вами движет. Но скажите на милость, раз уж мы с вами находимся на Всемирном мобильном конгрессе – главном месте встречи ведущих игроков мирового рынка мобильных устройств, на котором WhatsApp занимает далеко не последнее место, – почему вы решили приобрести WhatsApp и что это значит для вас?»

«В самом деле, WhatsApp – прекрасная компания, которая отлично вписывается в наши планы, – объяснил Цукерберг. – Уже сейчас почти полмиллиарда человек предпочитают обмениваться сообщениями при помощи WhatsApp. Это, на минуточку, наиболее привлекательное для потребителя мобильное приложение из всего, что мы видели ранее. Примерно 70% клиентов WhatsApp пользуются приложением ежедневно… Таким образом, как только нам представилась возможность поучаствовать в этом забеге, я был неслыханно рад принять в наш экипаж [соучредителя и генерального директора WhatsApp] Яна [Кума] и помочь ему исполнить мечту объединить еще больше людей».

Ириб смотрел программную речь Цукерберга на Всемирном мобильном конгрессе в своем офисе в Ирвайне. Хотя бравурный тон, взятый Цукербергом в начале выступления, пришелся ему по вкусу, его больше занимало продолжение и последующие высказывания, все больше разжигавшие интерес.

МАРК ЦУКЕРБЕРГ:

«Как я понял, что это нам подходит? Когда я впервые встретился с Яном, и мы начали обсуждать его проект, мы оба заговорили о том, как можно связать всех жителей Земли в

единую Сеть…»

Подключить всех к одной Сети – надо же!

МАРК ЦУКЕРБЕРГ:

«Мы не говорили о цифрах, пока не выработали общее видение сотрудничества между Facebook и WhatsApp, и только после этого решили заключить сделку. Но, по моему мнению, именно благодаря своим взглядам на отрасль эта компания приобрела для нас такую ценность: ведь нас объединяет общая цель – помогать всем жителям Земли поддерживать связь друг с другом».

Ириб знал, что Facebook хочет «связать всех в единую Сеть» еще до того, как Цукерберг озвучил свои тезисы. В конце концов, компания открыто следовала своей миссии. Но за последующие 45 минут он в полной мере проникся ее значимостью, осознав, насколько она возвышается над всеми произнесенными словами. Заодно он понял: Facebook в сущности планирует предпринять реальную попытку достичь своей высокой цели.

МАРК ЦУКЕРБЕРГ:

«Сегодня я хотел бы сосредоточиться на проекте Internet.org и обсудить специфику внедрения нашей модели в отрасли, предоставляющей доступ к Интернету для пяти-шести миллиардов человек – почти всего населения Земли. В ходе разработки также следует обеспечить прибыльность модели – она должна стать более доходной за счет увеличения количества абонентов мобильных операторов и обеспечить всех доступом к Интернету в кратчайшие сроки…»

Платформа Internet.org появилась в результате партнерского соглашения Facebook с мобильными операторами по обеспечению доступа к Интернету для населения развивающихся стран. Цель проекта, как позже пояснил Цукерберг, состояла в том, чтобы снизить стоимость интернет-подключения до уровня, приемлемого для широких масс, а в идеале и вовсе сделать Интернет бесплатным, чтобы каждый человек в любой точке мира мог пользоваться «базовыми онлайн-сервисами» – узнать цены на продукты и прогноз погоды, обмениваться сообщениями и общаться в социальных сетях.

ДЭВИД КИРКПАТРИК:

«Так это что-то вроде первой дозы наркотика?»

МАРК ЦУКЕРБЕРГ:

«Верно. Но мы предпочитаем другое сравнение – въезд на

главную магистраль».

Чем больше Ириб размышлял о миссии Facebook и крупнейших поглощениях, тем упорнее он заводил свою волынку: еще ни на один сервис во всем мире не заходило по миллиарду пользователей в день. Ни одна телесеть даже в пору расцвета телевидения и близко не подбиралась к миллиардной аудитории. Какой телеканал замахнется на такое – CBS? NBC? Они и мечтать не смеют о том, чтобы продавать рекламу, которую посмотрит миллиард зрителей! И вот теперь, в этом дивном новом мире, не только у Facebook набирается 1,2 миллиарда пользователей. Если прибавить еще полмиллиона пользователей WhatsApp и двести тысяч пользователей Instagram, то они того и гляди заполучат все эти три компании с миллиардным охватом – а может быть, и все четыре, учитывая темпы роста Messenger.

Ириб дал волю фантазии, воображая, что начнется, когда миллиард человек получат доступ к виртуальной реальности. Затем, вдохновленный перспективами, которые открывало слияние с Facebook, он связался с топ-менеджерами Oculus.

* * *

«У нас быстрое обновление, – написал Аарон Дэвис 5 марта, сообщая топам приятную новость о мобильной виртуальной реальности. – Мы с Максом вчера нанесли визит в Blizzard… встреча оказалась очень плодотворной и активно посодействовала организации нисходящей инициативы в дополнение к инициативе снизу, исходящей от разработчиков. Самый подходящий и наглядный вариант, у которого больше всего шансов на успех – это онлайн-игра Hearthstone… Они уже ответили мне, рассказав, к каким выводам пришли, когда обсуждали скорое появление виртуальной реальности. По их мнению, это произойдет раньше, чем они рассчитывали, и им уже ясно, какие перспективы вырисовываются конкретно для них».

Такой поворот событий очень обрадовал Дэвиса. Выход мобильной версии VR был намечен на 2015 год, и из Hearthstone, по всей видимости, могло получиться революционное приложение. К сожалению, Ириб не разделял его энтузиазма, что вылилось в долгую переписку, снова выдвинувшую на передний план вечную распрю между мобильной и ПК-версией виртуальной реальности.

От: Брендан Ириб
Дата: 5 марта 2014 года

Тема: RE: Последние новости от Blizzard

«Я думал, что вы дождетесь нашего с Нейтом визита. Нам нужно действовать более согласованно, чтобы впредь не сомневаться, что мы верно понимаем друг друга.

Я не хочу массово перебрасывать разработчиков ПК-игр на тошнотворную мобильную версию, не говоря об этом прямо и открыто».

> > > **От:** Макс Коэн

Тема: RE: Последние новости от Blizzard

«Брендан, мы не проводим кампаний по дезинформации…»

> > > **От:** Брендан Ириб

Тема: RE: Последние новости от Blizzard

«Какое-то время мы обхаживали Blizzard. Лучше бы вы нас дождались.

Вам следует вернуться в офис и сосредоточиться на доработке мобильной версии SDK. На данный момент качество разработки удручающее; до коммерческого продукта вам еще далеко».

ДОРАБОТАТЬ!

Доработать? Коэн пришел в бешенство. За последние несколько месяцев это случалось с ним всякий раз, когда Ириб принимался распекать проект Oculus Mobile. Но прежде чем он собрался с ответом, Ириб добавил еще кое-что:

От: Брендан Ириб

Тема: RE: Последние новости от Blizzard

«Проект Samsung – всего лишь милая навороченная игрушка. Сделано со вкусом, но в этом нет магии виртуальной реальности. А Oculus разрабатывает, производит и реализует магию. И мы понесем эту благую весть в массы.

Пожалуйста, возвращайтесь в офис, и мы устраним проблему с донесением информации».

> > > **От:** Макс Коэн

Тема: RE: Последние новости от Blizzard

«Этим утром без четверти пять я простился с женой и вылетел в Сан-Франциско, чтобы добиться заключения сделки по данному продукту, и поездка оказалась на редкость успешной. Если вы хотите побеседовать со мною лично, я приеду в офис завтра утром.

У нас нет проблем с донесением информации. Наша проблема в том, что руководство нас не поддерживает».

Обстановка продолжала накаляться, пока не вмешался глава издательского подразделения Дэвид Де Мартини, в который раз выступивший в привычной роли миротворца. В последнее время ему приходилось все чаще выступать в этом амплуа.

«Каждый из вас стремится создать что-то великое – вот что восхитительно в этом треде, – написал Де Мартини Коэну и Ирибу. – Честно говоря, как мы (под словом „мы“ он подразумевал в том числе и Ириба) и говорили в понедельник, проект Mobile будет хорошо продаваться, потому что он прилично сделан и в малых дозах будет заходить намного лучше, чем можно ожидать. По нему уже определен срок выпуска, есть крупный партнер и план. В нем заинтересованы все, кто общался со мной, Аароном и Максом, и все они согласны, что это ОЧЕНЬ хорошая вещь. Вещь и вправду очень хорошая, потому что в мобильной версии станут в первую очередь [sic] размещать игры и приложения. Затем мы с Максом и Аароном планируем ВЫВЕСТИ ЕЕ НА УРОВЕНЬ ИСТИННОГО ВЕЛИЧИЯ VR – ПК-ВЕРСИИ… Сейчас наши разработки и в самом деле не в том состоянии, чтобы убеждать пользователей держаться ПК-версии, ну и ладно. Но вещь хороша, а мы с Аароном и Максом работаем в тесной связке, как братья, и популяризируем истинную VR в мобильной версии (со всеми недоработками и прочими нюансами)».

Комментариев Де Мартини оказалось достаточно, чтобы покончить с перебранкой. Но, как ни прискорбно, прения на этом не прекратились, и раскол в коллективе продолжал шириться.

* * *

Тем временем Абраш и Бинсток все чаще ловили себя на том, что попусту теряют время в Valve. Они оба ценили предоставленную компанией свободу действий на ниве исследования виртуальной реальности, но по мере того, как каждый из них все больше увлекался, становилось все труднее закрывать глаза на то, что отдача со стороны компании несоразмерна отдаче с их стороны. Выражаясь на языке финансов, Valve не стремился вкладывать в виртуальную реальность слишком много ресурсов. Отдав разработке VR-технологий около восемнадцати месяцев труда, Абраш и Бинсток укрепились во мнении, что Valve вечно ставит им палки в колеса, и теперь пора либо делать дело, либо сматываться.

В идеале им хотелось, чтобы в Valve выпустили VR-шлем собственной разработки. Они понимали, что требуют слишком

многого – под это дело пришлось бы выделить сотни миллионов долларов, если не больше, так что на тот момент все, чего им в сущности хотелось от компании, так это финансовых вложений в разработку прототипов экранов. Если же и это пожелание было невыполнимо, тогда компании следовало хотя бы обозначить, когда можно ожидать финансирования.

По сути, Абраш и Бинсток хотели видеть какое-то подтверждение того, что их труды к чему-то приведут, что дело, в которое они вовлечены – не просто крутой научный проект, а нечто большее, что все это делается не затем, чтобы банально пускать пыль в глаза посетителям. Иными словами, как однажды Абраш сказал Бинстоку за чашкой кофе, прежде чем началась вся эта история: если ты хочешь технологического прорыва и считаешь, что можешь внести свою лепту, ты должен активно приближать будущий прорыв.

Так какое же отношение к их планам имеет Valve? Так ли уж велико их стремление продвигать VR-революцию? Чтобы все окончательно выяснить, Абраш и Бинсток посвятили первую неделю марта встречам с Гейбом и членами правления Valve.

На следующей неделе, ко всеобщему удивлению, Атман Бинсток решил уволиться из Valve и принять предложение Ириба перейти на работу в Oculus. Когда один из коллег спросил, почему он решил уйти, Бинсток со вздохом объяснил, что в конечном счете «Valve напоминает веселого толстяка, который чем больше денег зарабатывает, тем веселее становится, но при этом не хочет рисковать. Тут не собираются внедрять виртуальную реальность; в сущности, мне даже кажется, что им все равно, окажется ли виртуальная реальность успешной или провалится. А вот Oculus точно не все равно; Oculus походит на ракету, которая либо выведет виртуальную реальность на орбиту, либо эффектно взорвется. И я намерен сделать все, что в моих силах, чтобы она взлетела».

* * *

10 марта, через несколько часов после того, как Атман Бинсток был принят на работу в Oculus в должности главного разработчика архитектуры, Ириб отправил электронное письмо генеральному директору Valve Гейбу Ньюэллу с сообщением: «Если мы вас расстроили, примите наши извинения. Нам нравится Valve, и нам бы хотелось сохранить с вами теплые отношения, парни. Вы вдохновляете не только меня, Палмера, но и всю нашу команду. Вы – самый желанный союзник для нашей

компании в стремлении изменить мир…»

На следующий день пришел краткий ответ от Ньюэлла: «Да, конечно, мы с нетерпением ожидаем продолжения сотрудничества с вами и с Атманом. Я на какое-то время распущу отдел виртуальной реальности».

У Ириба отлегло от души – по крайней мере, на секунду. «Наши отношения с Valve ничуть не пострадали», – сообщил он коллегам, переадресуя каждому из них копию своей переписки с Ньюэллом. Но когда коллеги прочли всю ветку, то восприняли прочитанное по-другому.

«Это скрытая угроза!» – заявил Лаки Ирибу. Он оказался далеко не единственным из топов, кто полагал, что Брендан проявляет наивность, если из-за своих пристрастий упорно не замечает, чем в сущности является Valve – конкурентом, который располагает куда большими ресурсами и связями и вдобавок имеет в активе SDK, который они теперь активно навязывают разработчикам вместо аналога, созданного в Oculus.

Тем не менее Ириб предпочитал смотреть на ситуацию под другим углом. «Я думаю, что было бы неплохо предоставить Valve возможность продвигать виртуальную реальность, – сообщил он подчиненным 14 марта. – Никто не будет пользоваться платформой для виртуальной реальности от Steam, прежде чем она не станет НАМНОГО более крутой и притом полностью совместимой с полным комплектом технического обеспечения нашей разработки, хотя лучше она никогда не станет. Давайте подумаем, как правильно донести эту мысль до аудитории, зная, что в будущем эта проблема будет решена».

«Когда-то мы уже проходили через подобные баталии вокруг Steam в EA, – заметил Дэвид Де Мартини, пытаясь предостеречь Ириба. – Им принадлежит самая популярная в мире платформа ПК-игр, и они стремятся по факту заполучить платформу для виртуальной реальности. Теперь они пользуются репутацией первопроходца в VR-сегменте. Если мы намерены обзавестись открытой платформой, нам следует вступить с ними в переговоры, чтобы получить долю их рынка в придачу к нашей нише. Они неплохие люди, но Valve упорно отстаивает свои деловые интересы».

Ириб уважал точку зрения Де Мартини, но тем не менее ответил, что «совершенно спокоен на этот счет», потому что, как он выразился, «мы сами управляем своей судьбой». Он предложил вернуться к этому разговору после Конференции разработчиков игр (Game Developers Conference, GDC), всего лишь через два дня, хотя он все же прояснил несколько моментов:

«Я не хочу привлекать Valve в дележку долей Steam VR после

технологического переворота, так как это предполагает, что мы поддерживаем их монополию на клиентов».

«Мы сами приберем клиентов к рукам. Наш продукт, наша платформа и наша клиентура».

«Каждый предпринятый нами шаг должен быть нацелен на предоставление клиентам лучшего опыта пребывания в виртуальной реальности».

В разгар препирательств Ириб получил по электронной почте приглашение в гости от Марка Цукерберга. Основатель Facebook предложил Брендану посетить его дом в Фейр-Оукс в воскресенье, чтобы обсудить условия поглощения с глазу на глаз. «Можете привести с собой, кого хотите», – разрешил Цукерберг. Письмо заканчивалось словами, которые были особенно милы сердцу Ириба: «Я НЕ ПОСЯГАЮ НА ВАШЕ ВРЕМЯ».

* * *

В воскресенье 16 марта, за день до открытия GDC и за три дня до того, как были получены первые три предзаказа на комплект разработчика DK2, Ириб вылетел в Сан-Франциско. Перед тем как направиться к дому Цукерберга, он зашел выпить кофе в компании человека, которого попросил некоторое время сопровождать его – это был не кто иной, как Джон Кармак.

Почему его выбор пал на Кармака? Почему он не взял с собой Лаки, Митчелла или своего давнего партнера – Антонова? Потому что, как рассудил Ириб, на месте Марка он бы захотел узнать мнение «крестного отца ПК-игр», того самого парня, который ранее разобрался со сменами платформ в самом незамутненном техническом смысле, на самом глубоком программном уровне.

«Я думаю, тебе важно изложить свое видение ситуации – у тебя будет около получаса, чтобы высказаться, – посоветовал Ириб Кармаку, когда они встретились в кофейне, как и условились. – Марк, вероятно, забросает тебя множеством вопросов, мы на них ответим, и потом ты можешь отчаливать в Даллас, а я под конец побеседую с Марком наедине. Как тебе такой план?»

Кармак не возражал – в том числе и потому, что он полагал, что Ирибу следовало с самого начала принять предложение Facebook. С абсолютной уверенностью в успехе предприятия, которое они затевали, Ириб и Кармак вызвали такси и поехали к дому генерального директора Facebook.

«Большое спасибо, что приехали!» – сказал Цукерберг, приветствуя гостей. Если бы Ириб и Кармак нервничали,

непритворное дружелюбие Цукерберга не оставило бы в них и тени смущения. «Я только что заказал пиццу», – сообщил он с улыбкой, а затем ввел гостей в патио, где они расположились в тени небольшой беседки и принялись за еду.

«Расскажи Марку, как ты видишь ситуацию», – предложил Ириб Кармаку.

«Я представляю себе будущее как мир без дисплеев и мониторов, – сказал Кармак. – Потому что у нас будут очки. Всегда и везде у каждого будут виртуальные дисплеи. В скором времени все эти старомодные коробочные компьютеры, игровые консоли и телевизоры на стенах покажутся нам чуть ли не примитивными, когда мы будем предаваться воспоминаниям».

Кармак был непревзойденным оратором. Своей славой он был обязан собственным программным речам; он мог непрерывно говорить часами, как будто ему вовсе не требовалось восстанавливать дыхание. У него была наготове умозрительная модель, подробно разъясняющая принцип действия каждой детали. Пока Кармак излагал свои прогнозы относительно будущего, Ириб опустил глаза и, посмотрев на свою руку, заметил, что кожа покрылась мурашками.

«Вот это да! Я с вами согласен», – сказал Цукерберг. Умолкнув, Кармак в скором времени оставил Ириба и Цукерберга наедине, чтобы они могли обсудить свои дела.

На тот момент было понятно, что Цукерберг стремился к сделке, однако его все еще не устраивала цена, названная Рибом в январе. Четыре миллиарда долларов – это определенно чересчур! Он *был* готов заплатить около трех миллиардов долларов и оформить сделку таким образом, чтобы уважить и простимулировать сотрудников Oculus.

«Я твердо намерен заключить сделку, – объявил Цукерберг. – Но мне нужно собрать ребят и посоветоваться с ними. В то же время у меня к вам одна просьба: не ведите переговоры о поглощении больше ни с кем и не торгуйтесь ни с кем».

* * *

«Нам нужно торговаться направо и налево», – пошутил Лаки, когда команда топов приступила к обсуждению сделки, которую они между собой прозвали «фишкой «синих». Но поскольку их поджимала начавшаяся Конференция разработчиков игр и горящие предзаказы DK2, у них почти не оставалось времени, чтобы о ней поговорить.

Обед у Цукерберга должен был состояться позже на той же

неделе. Топы Oculus были счастливы разделить трапезу с руководителем Facebook и главными шишками в его команде. Но прежде чем это случилось, их пыл несколько подостыл из-за предательства, произошедшего в ходе Конференции.

«С тех пор как изобрели компьютерные игры, виртуальная реальность оставалась мечтой нескольких поколений создателей игр», – пояснил Сюхэй Ёсида, президент группы разработчиков Worldwide Studios в составе Sony Computer Entertainment. – Многие из разработчиков серии игровых приставок PlayStation мечтали о виртуальной реальности и о том, что она может дать играм, которые мы создаем». Далее он кратко описал Sony Panel в довольно туманных выражениях и спустя минуту раскрыл главный секрет: «Я с радостью представляю вам проект „Морфей“ – систему виртуальной реальности для PlayStation 4».

Толпа ошалела. Что и говорить, новость потрясающая, и о предательстве ни слова. О нем стало известно через сорок четыре минуты, когда во время презентации Sony Антон Михайлов из научно-исследовательского отдела Sony заявил, что его коллеги были «очень рады сотрудничеству с компанией CCP в ходе адаптации разработанной ими игры Eve: Valkyrie к нашему комплекту разработчика», в особенности потому, что это «одна из первых игр, изначально разработанных под виртуальную реальность и ее эффекты».

Действительно, это была одна из первых игр, рассчитанных исключительно для виртуальной реальности… потому что разрабатывалась она для Oculus и преимущественно на средства Oculus. Взамен компания CCP предоставила Oculus эксклюзивные права на реализацию их игры. Так что же, черт возьми, только что произошло?

* * *

25 марта в полдень Ириб созвал всех на совещание в «Таун Холл» – на кухню в офисе Oculus. К этому времени, учитывая все крупные проекты прошлого года, экстренные совещания в «Таун Холле» уже давно были не в диковинку. Удивляло только время, выбранное для встречи – половина второго пополудни, намного позже привычного, как раз после торговых сессий на бирже. Связав воедино оба факта, некоторые сотрудники заключили, что Oculus продан, так что когда все собрались в кухне, у всех на языке вертелся один и тот же вопрос: Sony или Microsoft?

«Мы стали партнерами Facebook!» – объявил Ириб.

Facebook? Подождите-ка, это что еще за новости? И что в

данном случае значит «стать партнерами»?

«Это значит, что компанию выкупил Facebook! – выпалил Лаки. – И мы все разбогатеем!»

Когда присутствующие усвоили новость, а потом, узнав стоимость сделки, произвели расчеты, чтобы выяснить, во что выльется сделка для них лично, Ириб, Митчелл и Лаки, торжествуя, объяснили, почему именно Facebook станет идеальным партнером на пути к осуществлению долгоиграющей миссии Oculus.

«На днях я проведу с каждым из вас личную встречу, и мы обсудим, как будет проходить интеграция, – заверил Ириб. – Между тем, знайте, что все складывается как нельзя лучше. Еще ни одной команде не удавалось настолько преуспеть, претворяя в жизнь мечту о виртуальной реальности. Наша команда решит самые сложные проблемы и выпустит готовую платформу».

«Это действительно особый момент, – продолжал Ириб. – Проделанная нами работа привлекла внимание мировой общественности и навсегда изменила представление о носителе информации. Примите мои поздравления, ребята. А теперь возвращаемся к работе и продолжим изменять мир!»

Но прежде чем кто-либо попытался последовать его совету, Ириб представил сотрудникам Марка Цукерберга, который только что зашел в кухню и начал восторгаться достижениями Oculus.

«Люди описывают это, как что-то вроде религиозного опыта, – сказал Цукерберг. – Они входят в виртуальный мир при помощи пары навороченных очков, но потом им, кажется, грустно возвращаться в нашу реальность». Воздав хвалу Oculus, обсудив грандиозные планы Facebook и выразив восхищение долгожданной технологией, которой, по его убеждению, принадлежит будущее, Цукерберг передал инициативу членам своей новообретенной команды, предложив задавать вопросы.

«Послушайте, Марк, – начал Крис Дайкус, подняв вопрос, который вскоре станет самым известным в легенде Oculus. – Я знаю, вам известно, что многие считают Facebook неэтичной компанией… так что мне любопытно, как это скажется на публичном имидже Oculus».

Проверив телефон, Лаки обнаружил множество сообщений с угрозами расправы, матерной руганью и как будто в порядке исключения – несколько поздравлений из биржевого зала. Ириб тоже проверил свой телефон и ответил на сообщения нескольких родственников и друзей, в том числе и одному приятелю, который спрашивал, каково это – заполучить два миллиарда долларов. «Скоро станет известно, что сделка в общей сложности принесла учредителям три миллиарда долларов, и я, возможно,

буду гореть в адском огне, но лично для меня сумма составила четыре миллиарда ☺».

Глава 31. Ответная реакция

МАРТ 2014

Приобретение Oculus компанией Facebook немедленно вызвало жесткую реакцию интернет-пользователей. Эти посты на Reddit и Twitter были лишь вершиной айсберга, причем большая часть постов адресовалась непосредственно Лаки:

• Будь ты проклят, продажный кусок дерьма.

• ГОРИ В АДУ, долбаная ПРОДАЖНАЯ ШКУРА.

• Предательская задница.

• А ВЕДЬ ТЫ БЫЛ ИЗБРАННЫМ.

• Мы доверяли ТЕБЕ свои мечты. Мы платили тебе за то, чтобы ты сделал эту штуку. Платили тебе, а не Facebook.

• Надеюсь, что вы не продешевили, когда продали мечту всех геймеров мира о виртуальной реальности за кучу денег.

• Так значит, это правда, что два миллиарда долларов перебили привкус задницы Цукерберга у тебя во рту?

• Когда уже Facebook окончательно превратится в Скайнет?

• Продавайте геймеров от имени геймеров, ха-ха.

• Спасибо за обманутые надежды: Oculus Rift (2012–2014), покойся с миром.

• #наспредали

• #громкийцук

• #обраткамиллиардерам

• #Твоюмать

«Народ все еще негодует?» – спустя некоторое время спросил Лавалль, столкнувшись с Лаки возле лифта.

«Ага», – ответил тот.

Лавалль кивнул. Он переживал за Палмера: парень выглядел бесконечно уставшим. Но в то же время его даже как будто приободрил приступ гнева.

«Я готов смириться с чужой ненавистью, – пояснил Лаки, когда они зашли в лифт. – В том смысле, что мне, конечно, неприятно, но я понимаю, откуда взялись все эти комментаторы. Хорошо, что страсти улягутся, как только эти люди поймут, что в действительности поглощение принесет *большую* пользу виртуальной реальности. И все-таки… угрожать убийством – это уж точно чересчур!»

«Тебе угрожают убийством?», – спросил Лавалль, ощущая, как поднимается многократно усиленная волна все того же странного

чувства, которое не отпускало его со времен переезда в Калифорнию.

«Угроз не так уж и много, – сказал Лаки. – С десяток или около того. Но я еще не проверял электронную почту, так что, наверное, на самом деле их намного больше».

«Может быть, позвонить в полицию?» – предложил Лавалль.

Лаки лишь рассмеялся в ответ. «Я вот к чему веду, – пояснил он, – начиная с того дня, как я основал Oculus, в интернете меня угрожали убить сотни тысяч раз в самом буквальном смысле слова. Они считают, что это нормально, все равно что в видеоигру сыграть. Для них угрозы в порядке вещей».

«И для тебя тоже?»

«Ну, лично для меня – нет. Но я привык к угрозам. Если ты с детства общаешься с фанатами многопользовательских стрелялок, для тебя это обычное дело».

Лавалль остался в некотором шоке от услышанного. Потом он вспомнил, что ему приходилось слышать в детстве во время спортивных состязаний, и подумал, что здесь нет особой разницы.

«В сущности никто из этих людей не собирается меня выслеживать, – сказал Лаки. – Не думаю, что за всю историю Интернета произошел хотя бы один случай, когда кто-то сначала угрожал в Сети, а потом воплощал в жизнь свои угрозы. Так что не стоит воспринимать такие вещи всерьез. Эти люди просто выпускают пар и выражают ярость теми жалкими способами, на которые у них хватило мозгов».

«Я понял, – сказал Лавалль. – Раз ты в порядке, мне не о чем беспокоиться».

«Спасибо за заботу, – сказал Лаки. – Не тревожься попусту. Кроме того, если кто-то попытается мне навредить, то у меня дома кое-что припрятано, и это не волшебные доспехи или что-то вроде того».

Лавалль не сразу сообразил, что у Палмера есть огнестрельное оружие.

«Самое забавное, – продолжал Лаки. – что на каждую угрозу приходится по два, а то и три сообщения от разработчиков, которые благодарят меня за те перспективы, которые открываются перед ними в результате поглощения».

«Правда?» – удивился Лавалль.

«Угу. Кто-то из них уже разрабатывает VR-технологии, кто-то работает в крупной студии и хочет заняться виртуальной реальностью самостоятельно. Они заинтригованы!»

«Вот это да! Давай попросим их высказаться публично? Может быть, это остановит поток негатива?»

«Да ну. Не стоит их беспокоить, потому что люди, лично

никоим образом не заинтересованные в сделке, начинают сильно дергаться на автопилоте. К тому же скандал скоро заглохнет сам по себе, в нагнетании истерии заинтересованы только СМИ. Посмотри, какая шумиха поднялась вокруг Нотча».

«Шумиха вокруг Нотча» поднялась из-за комментариев, которые ранее в тот же день опубликовал в своем Twitter создатель Minecraft Маркус Перссон, также известный под ником «Нотч». «Мы вели переговоры с Oculus относительно создания VR-версии Minecraft, – писал Нотч. – [Но] я только что отказался от сделки. Меня выбесил Facebook». Позже Нотч развил эту мысль, разместив в блоге пространный пост, в котором говорилось, что «Facebook – компания не для низовых техно-энтузиастов. Facebook не занимается разработкой технологий для игровой индустрии. Вся история Facebook сводится к наращиванию числа пользователей и более ни к чему…Я, несомненно, хочу участвовать в разработке VR-технологий, но я не стану сотрудничать с Facebook. Их мотивы довольно туманны и непостоянны… вся их история не внушает мне доверия и заставляет опасаться подвоха».

Даже если комментарии Нотча не отражали настроений всего сообщества разработчиков, они совершенно точно характеризовали позицию VR-сообщества. Особенно отличился Reddit, где *уже* творилось что-то жуткое: пользователи один за другим копировали и публиковали три сообщения, выражающие явную поддержку Facebook. Самый длинный пост так рьяно ратовал за слияние, что это наводило на подозрения:

«Вся эта чушь под лозунгом „Разработчики распределенных приложений ненавидят Facebook“ бесит неимоверно; как будто поглощение мелких компаний более крупными – это по определению что-то плохое. Просто некоторые никак не могут смириться с тем, что поглощения – часть бизнеса, к тому же теперь в их распоряжении прорва денег, которая может принести немало пользы».

Платил ли Facebook всем этим людям за размещение положительных комментариев о Цукерберге и его компании? Или это просто провокация какого-нибудь тролля? Честно говоря, Палмер Лаки ничего не знал наверняка или ему было все равно, поскольку эти комментарии в любом случае никак не влияли на общественное мнение. Единственная возможность склонить общественность на свою сторону для него как для лица Oculus заключалась в том (и он это прекрасно понимал), чтобы обратиться лицом к толпе и объяснить им, что побудило его продать любимую компанию. Лаки начал с краткой прочувствованной заметки, которую он написал в соавторстве с

Митчеллом:

«Я всегда любил игры. Они служат нам окнами в иные миры и позволяют нам уноситься, куда пожелает наша фантазия. Чувства, которые я испытывал в играх, побудили меня предпринять вылазку в виртуальную реальность и добиться того, чтобы мое изобретение стало чем-то большим, чем окно в иные миры, чтобы можно было проникнуть внутрь этих миров. По прошествии некоторого времени я понял, что VR-технологии не только теоретически возможны, но и готовы стать частью повседневности. Нужно было лишь слегка подтолкнуть процесс в правильную сторону…

Когда Facebook впервые сделал нам партнерское предложение, я отнесся к нему скептически. Когда я узнал больше о компании и ее планах, а потом побеседовал с Марком, я понял, что партнерское соглашение – хорошая идея, так как это реальная и очевидная возможность сделать виртуальную реальность общедоступной. Facebook был основан с целью усовершенствовать мир. Виртуальная реальность станет инструментом для передачи ощущений посредством технологий, которые ранее были неосуществимы.

Facebook практикует открытое управление, что согласуется с культурой Oculus. За последние десять лет Марк и Facebook удерживали лидерство в сфере производства открытых программных средств и технического обеспечения, создавая безопасную среду для развития инноваций во всей отрасли. Наращивая мощь, Facebook не прекращал финансировать затеи вроде их внутреннего проекта по разработке открытого аппаратного обеспечения, запущенного с целью продвижения инноваций и удешевления инфраструктуры вычислительных систем в индустрии высоких технологий. Эта команда уже не впервые делает высокую ставку на будущее.

Наконец, партнерское соглашение с Марком и всей командой Facebook – это крупный и даже беспрецедентный шанс. Партнерство расширит наш горизонт планирования, позволит реализовать самые фантастические задумки и нести риски, которые в противном случае оказались бы неприемлемыми, а главное – мы выпустим улучшенную версию Oculus Rift быстрее, чем ожидали, к тому же компромиссов с качеством станет меньше…

В игровой индустрии есть один нюанс – несколько туманное будущее Oculus только что обрело кристальную ясность: виртуальная реальность уже на подходе, и с ее появлением мы будем играть в совсем другие игры, которые уже никогда не станут прежними.

Я горжусь тем, что принадлежу к вашему сообществу. Благодарю всех вас за продвижение идей виртуальной реальности, передовые игровые практики и доверие, которое вы нам оказали, вверив нам разработку VR-устройств. Мы вас не подведем».

Однако от благодушия, навеянного статьей Лаки, не осталось и следа, когда в полдень Марк Цукерберг в своем публичном обращении от лица инвестора высказал несколько неосторожных замечаний: «Игровая индустрия дает нам первый крупный шанс… [но] это и в самом деле новая социальная платформа», «Наша компания не имеет отношения к производству аппаратного обеспечения… наша концепция основывается на программном обеспечении и онлайн-сервисах» и «Разумеется, одной из наших приоритетных задач, как и раньше, будет развитие рекламной платформы – дело первостепенной важности» и тому подобное.

Негодование продолжало нарастать, и Лаки решил провести вечер, общаясь со встревоженными пользователями Reddit. Тех, кто боялся, что Oculus обяжет пользователей завести аккаунт в Facebook, Лаки заверил, что «этого не будет» и «никому не понадобится регистрироваться в Facebook, чтобы пользоваться очками Rift или участвовать в разработке». Считавшим, что сделка вынудит Oculus отказаться от принципа открытости, Лаки поклялся, что «мы не изменим себе. Если что, мы повысим степень открытости технического и программного обеспечения, и в Facebook об этом знают». Опасавщимся, что сам Лаки станет менее доступен для контактов и перестанет быть «тем самым Палмером, создавшим Oculus, которого мы знаем и любим», он пообещал, что такого никогда не случится. Затем, как будто в доказательство сказанного, он ответил еще одному комментатору, который считал Лаки кем-то вроде Энакина Скайуокера от виртуальной реальности и утверждал, что тот не прошел испытание для избранных, не сокрушил ситхов и не восстановил равновесие сил. «Энакин знавал тяжелые времена, но он все же *восстановил* равновесие силы!»

На следующий день корреспондент журнала Time подготовил подборку «гарантий» от Лаки. Вероятно, ни одна из них сама по себе не рассеивала сомнений, бродивших в сообществе относительно Oculus после поглощения, но все вместе, упорядоченные, «заверения» внушали надежду даже самым отъявленным противникам Facebook.

Может быть, и в самом деле наступил «особый момент для игровой индустрии».

Может быть, Палмер и весь коллектив Oculus и вправду не намерены предавать VR-сообщество.

Гарантии Лаки переубедили некоторых пользователей, но Ириб ощутил легкое раздражение. «Палмер, – написал он Лаки, – ты забыл согласовать свои заявления со мной и Нейтом перед тем, как их запостить. МЫ (то есть Oculus) пока не приняли никаких конкретных решений относительно многих моментов. Также мы еще не решили, как именно будем сотрудничать с Facebook. Пожалуйста, прекрати раздавать обещания, пока мы вместе не обсудим их. Я уже сейчас вижу, что наши мнения по одному-двум моментам будут расходиться».

Брендан, это ты серьезно? Что за шутки, черт побери, думал Лаки. Когда твой почтовый ящик в последний раз разрывался от сообщений, в которых тебя угрожают убить? Когда тебя в последний раз проклинало все VR-сообщество? И где ты был, когда я отдал себя на расправу и обратился к толпе, пытаясь отстоять наше доброе имя? Позволь, я угадаю: ты пребывал в блаженном неведении, прохлаждаясь в каком-нибудь пафосном ресторане.

Мысли Лаки бегали по кругу еще несколько минут, пока он не осознал одну нелицеприятную вещь: возможно, его партнер прав. Изумившись чуть ли не до утраты дара речи, он написал в ответ одно-единственное слово: ОК. Затем, как будто испытывая потребность объясниться, он послал вдогонку еще одно письмо: кратко извинившись, он отметил, что ему «следовало бы лучше разобраться в вопросе».

Палмер не кривил душой. Он понимал, что принципиально важно отправить письмо прямо сейчас, и его партнеры заслуживают того, чтобы с ними считались. Но в то же время его кое-что смущало в письме Ириба: тот, по-видимому, не верил, что Лаки совершенно искренне давал гарантии участникам VR-сообщества. А так как сам Палмер при этом ни на йоту не сомневался, что все эти моменты уже оговорены в процессе кулуарных обсуждений, естественным образом напрашивался вопрос: не приведет ли поглощение к ряду последствий, о которых партнер его не предупредил?

Глава 32. Новая норма

МАРТ 2014 ГОДА

27 марта, через два дня после извещения о поглощении Oculus, Кармак связался с Лаки. «У вас все в порядке?» – осведомился он по электронной почте.

Само собой, поначалу Лаки ответил Кармаку, что у него все отлично, он скоро разбогатеет и, что самое главное, вероятность успеха виртуальной реальности теперь выше, чем когда-либо. Но хотя Лаки по большому счету именно так и считал, какая-то часть его души все еще терзалась неприятным послевкусием, и Кармак был одним из тех немногих, кому он мог открыто признаться в этом.

> > > **От:** Палмер Лаки
Кому: Джон Кармак
Тема: RE: У вас все в порядке?

«У меня все хорошо, хотя я, наверное, переживаю происходящее тяжелее, чем это делало бы большинство людей. Я понимаю их чувства, и если бы я располагал теми же сведениями, что и они, не видя полной картины, скрытой за кулисами, я, скорее всего, чувствовал бы то же самое. Я сам виноват, потому что в прошлом тоже доводилось манипулировать массовым сознанием, когда примерно пять лет назад я основал форум ModRetro, разжигая гневные настроения среди пользователей форума BenHeck, администрация которого перестала уделять ему какое-либо внимание. Нам удалось привлечь несколько тысяч пользователей, о нас часто писали околотехнические издания, посещаемость нашего форума достигла миллиона просмотров в месяц, но все начиналось как крестовый поход обозленного подростка, который прятался от мира за экраном компьютера. У меня за плечами нет многолетнего опыта, на который я мог бы опереться, так что я глубоко переживаю ответную реакцию сообщества. Я знаю, что вы в прошлом прошли через что-то похожее; надеюсь, со временем я, как и вы, отращу такую же толстую кожу.

Я понимаю, что через год эти же люди будут ликовать, когда смогут судить о нас по нашим делам, а не по речам…»

Если поразмыслить, не исключено, что ветер мог перемениться и намного быстрее, потому что на следующий день вслед за письмом Кармака Oculus получил потрясающие новости:

к ним вскоре присоединится Майкл Абраш.

«Надежда воскресла!» – провозгласил один из участников VR-сообщества.

«Вот это шок!» – объявил второй «сообщник».

По сути, самым странным во всей этой истории было то, что даже сотрудники Oculus изрядно удивились, узнав, что Абраш решил работать с ними. Удивился даже Ириб, однажды назвавший Абраша «последним фрагментом пазла». Теперь он наконец-то занял свое место в Oculus, получив официальную должность главного научного руководителя. В результате сам собой напрашивался вопрос: что будет с нынешним руководящим научным сотрудником Oculus?

* * *

«Мы не просто собираем лучших в мире специалистов в области VR-технологий, – пояснял Ириб. – Мы отсекаем голову Valve и подаем ее Цукербергу на серебряном блюде».

Если истинная причина найма Абраша (и заодно Бинстока, раз уж на то пошло) заключалась в этом, то Лаваллю было нечего возразить руководству. В конце концов, это решение было продиктовано соображениями бизнеса и не имело отношения к его сфере компетенции. За прошлый год Лавалль много раз слышал, как Ириб говорит об Абраше, придыхая и наивно тараща глаза, и теперь он не мог отделаться от ощущения, что личные предпочтения тоже сыграли свою роль. А раз так, то Лаваллю оставалось лишь признать, что его увольнение было предрешено с самого начала.

Причина такого решения, как уже догадался Лавалль, не имела отношения к его заслугам перед Oculus. Неважно, что его вклад в разработку системы трекинга Fortune 500 оказался решающим в судьбе крошечного стартапа; неважно, что от него они узнали так много нового о кватернионах и что он подкинул им идею с применением лазеров; неважно, что он упорно держал язык за зубами, когда Ириб расхваливал технологии Valve. Единственное, чего он не мог – вернуться в прошлое и работать над игрой, которая нравилась Ирибу в детстве. Так что, несмотря на свой значительный вклад, его дни в Oculus были сочтены.

Когда Ириб в который раз заговорил о том, как важно преподнести Цукербергу голову Valve на серебряном блюде, Стив Лавалль вновь почувствовал, что его выживают с должности – он сам себе казался рассказчиком-ковбоем из комедии «Большой Лебовски». Глядя прямо в глаза «Джеки Трихорну»[54] из Oculus,

он подумал: ну ладно, как однажды сказал один парень помудрее меня: бывает, что ты съедаешь шоколадку, а бывает и так, что шоколадка съедает тебя.

* * *

В конце концов дела в какой-то степени вошли в привычную колею. Негодование VR-сообщества постепенно сходило на нет, трудовые будни снова стали трудовыми буднями, которые воспринимались как часть повседневной нормы; в офисе восстановился привычный уровень отупения. Самым громким событием того периода стало «специальное издание» VR-шлема, приуроченное к поглощению. Макет сконструировал Саймон Хеллем и назвал его Oculus Poke, поскольку изначально он представлял собой шестидюймовую 3D-модель иконки приложения Poke на Facebook, вынесенную на фронтальную поверхность комплекта DK1.

Прототип пришелся Лаки и Митчеллу по душе; им нравилось, как она поднимает настроение. До 1 апреля оставалось всего несколько дней, и они предложили выпустить видеоролик, анонсирующий выход Oculus Poke! Ириб и Чен поддержали идею – шутка казалась им забавной.

Однако Патель решительно возразил: «Это для нас ролик будет выглядеть забавным и безобидным приколом, – сказал он. – Но остальным он покажется некорректным и только подчеркнет, что мы до нелепости оторваны от своей аудитории… как будто мы обесцениваем их заботы».

Лаки понимал, что Патель прав. Шутка с Oculus Poke может выйти боком. Тем не менее он не сдержался, чтобы не бросить ему в ответ два слова: Нирав – зануда.

Итак, на самом деле все складывалось не совсем гладко, и нормальным такое положение вещей назвать было нельзя.

31 марта, в день, который мог бы предшествовать выпуску шуточного анонса, Лаки получил электронное письмо от Марка Цукерберга.

От: Марк Цукерберг
Кому: Палмер Лаки
Дата: 31 марта 2014 года

«Теперь, когда обстановка немного разрядилась, я хотел бы выразить вам благодарность за поддержку нашего партнерства. Я в восторге от того, что буду работать с вами.

Я искренне верю в вашу концепцию виртуальной реальности,

а пишу затем, чтобы убедиться, что вы, парни, располагаете всеми необходимыми ресурсами и получаете достаточную поддержку, чтобы ваши разработки разошлись по всему миру.

Паршиво, что первая реакция VR-сообщества принесла столько негатива, но вы, похоже, потрудились на славу, разъясняя преимущества нашего сотрудничества. Мне кажется, что вы начинаете завоевывать симпатию публики.

После официального закрытия сделки я хотел бы проводить с вами больше времени, чтобы понять, как вы видите свое будущее. Я также с удовольствием отвечу на все ваши вопросы относительно рекламы и нашего бизнеса☺

Для меня большая честь работать с вами во имя нашей общей цели. Вместе мы создадим вещь, которая изменит ход истории.

Всего вам хорошего, Палмер».

Лаки подумал, что это было очень мило со стороны Марки Ц. Но что он имел в виду, когда упоминал о рекламе? Эти строки как будто выбивались из общей канвы.

7 апреля поднялась новая волна негатива. Изначально она не имела никакого отношения к Oculus. Скандал разгорелся с подачи некоторых пользователей, которые пришли в негодование из-за того, что новый генеральный директор Mozilla (Брендан Эйх) пожертвовал тысячу долларов организации, выступавшей против Предложения 8[55] в Калифорнии.

Протестные настроения вскоре охватили и Oculus, когда Джон Кармак написал в своем Twitter, что он рад за Эйха, который достойно отреагировал на все нападки и не стал ползать на брюхе перед интернет-активистами, моля о прощении. Не то чтобы Кармак разделял сомнительные убеждения главы Mozilla. На самом деле никто не знал наверняка, каких взглядов придерживается Эйх, за исключением того, что они сомнительны! Может быть, он не вполне понимал, кому жертвует деньги? Может быть, это был обязательный взнос, который следовало уплатить, скажем, за то, чтобы прийти на обед за тысячу долларов? В сущности, не хватало многих подробностей, чтобы разобраться в деле, и Кармак зауважал Эйха за то, что тот не струсил, попав под каток интернет-травли. Тем не менее набралось достаточно людей, не оценивших уважение, выказанное Кармаком Эйху. Среди них попадались парни вроде Чеда Эллиота, разработчика Waypoint Software, который написал Палмеру Лаки на электронную почту: «Чувак, я глубоко уважаю Джона за его таланты и достижения, но аплодировать Брендану Эйху за то, что тот упрямо стоит на своем – это как? Тьфу. Я не работаю на Oculus, но будь добр, послушай моего совета – я с десяток лет проработал в компании, которая находится в центре

общественного внимания. Проведи с каждым работником серьезную беседу о том, как сохранить репутацию вашей компании, пока вы не встанете на ноги».

Тогда Лаки так и не сообразил, что написать Эллиоту в ответ. Но через несколько лет, когда вся его жизнь пойдет кувырком, он все-таки напишет ответное письмо, которое будет помнить всю жизнь.

От: Палмер Лаки

Тема: RE: Твиттерстрофа Кармака

Мы не отслеживаем, что говорят наши сотрудники в свободное время. Мы не намерены уподобляться тем мегакорпорациям, которые увольняют людей за то, что их взгляды противоречат позиции компании или общественному мнению.

Пока я остаюсь в Oculus (а я буду оставаться там очень-очень долго), я и сам не стану как-либо ограничиваться в своих публичных высказываниях. «Если не двинется король, окружение тоже останется на месте»[56].

Глава 33. Добро пожаловать в HTC

МАЙ 2014

Обычно Фил Чен гордился тем, что ему удавалось избегать ностальгических переживаний и не блуждать в лабиринтах воспоминаний. Занимая пост главы отдела развития бизнеса тайваньской компании High Tech Computer Corporation (для миллионов клиентов – просто HTC), Чен по долгу службы был обязан смотреть вперед, в будущее. Но с недавних пор, когда на его любимую компанию посыпались невзгоды, он рухнул с небес на землю еще быстрее, чем поднялся по карьерной лестнице на волне фантастического взлета HTC. Фил все чаще ловил себя на том, что думает о прошлом, вспоминая золотые времена компании. Тогда казалось невероятным, что объем продаж мобильных устройств HTC вырос от полутора миллионов экземпляров в 2007 году до пятидесяти миллионов в 2012 году. Он с теплотой вспоминал, как компания в один момент превратилась из нишевого производителя в тяжеловеса стоимостью тридцать пять миллиардов долларов и как много значил для него успех корпорации. Он родился и вырос на Тайване, потому для него было важно доказать миру, что тайваньская компания может стать вровень с промышленными гигантами Китая, Японии и Кремниевой долины.

Поначалу размышления о наивном оптимизме, который царил в компании в дни ее славы, казались ему чуть ли не наказанием, ежедневно напоминающим о том, какое богатство они с коллегами промотали. Но вот однажды в 2013 году, когда он наконец-то примирился с тем, что лучшие дни давно миновали, Фил Чен неожиданно приободрился. У него появилась новая миссия – спасти HTC.

Следуя своему благородному стремлению, Чен заключил, что HTC придется повторить тот же прием, что и раньше – найти технологию, способную изменить мир, о потенциале которой мало кто догадывается, а затем воплотить ее в коммерческом продукте, доступном широкому потребителю. Чтобы опробовать и воспроизвести формулу, которая так хорошо сработала с мобильными устройствами, Чен обратился за помощью к Дагу Глену, предпринимателю из Гонконга, который дружил с техникой и ранее занимал должность генерального директора анимационной студии Imagi Animation Studios, и они вдвоем отправились в кругосветное путешествие, которое окрестили

«Технологическим паломничеством».

В обширном списке стран и городов, где они побывали, значились, в частности, Израиль, Лондон, Портленд и Сан-Франциско. Встречаясь с влиятельными представителями крупных и мелких технологических компаний в процессе поиска очередного великого изобретения, Фил Чен и Даг Глен увидели много удивительных вещей – от цифрового земледелия до телематических роботов. Однако встреча с генеральным директором компании Harmonix Алексом Ригопулосом, окончательно убедившая Чена в том, что им действительно может подвернуться что-нибудь стоящее, состоялась только в мае 2014 года.

«Если вам интересно, каким будет новый тренд, – сказал Ригопулос, – то я уверен, что это виртуальная реальность».

Погодите, подумал Чен. Неужели речь о той дурацкой штуковине, которую цепляют на голову?

«Вы пробовали VR-очки Oculus Rift?»

Чен кое-что слышал о компании Oculus, но ничего не знал о Rift. Хотя у него не укладывалось в голове, что виртуальная реальность – единственное, что может спасти HTC, он в достаточной мере проникся мнением Ригопулоса, чтобы изучить вопрос более детально. Вернувшись в Тайвань, он сразу же закажет очки Rift.

«Хорошая идея, – сказал Ригопулос. – Также я бы порекомендовал вам посетить компанию Valve, если у вас найдется время. Недавно у них побывал Чарльз [Хуанг, один из разработчиков Guitar Hero] и увидел демо, которое взорвало ему мозг. Хотите, я вас с ними познакомлю?»

Глава 34. Черти из табакерки

МАЙ 2014

«ПАЛМЕР ЛАКИ УВОЛЕН!»

«*Слышали*?»

«Я только что УВОЛИЛ Палмера Лаки!»

Помещение холла Oculus сотрясалось от пылких напористых речей незнакомца. Несмотря на мягкие увещевания Хайди Вештрум прекратить крик и объяснить, что ему угодно, мужчина продолжал вопить, ни на йоту не сомневаясь, что он в своем праве.

«Я тут ГЛАВНЫЙ!»

«Мне принадлежит Facebook!»

«Facebook мой, и вообще ТУТ ВСЕ МОЕ!»

С каждым абсурдным утверждением в холл стекалось все больше сотрудников Oculus, привлеченных шумом.

Это был не кто иной, как Джамур Джонсон – вечно недовольный житель Области залива. В январе он уже подавал обреченные на провал жалобы на Apple и Facebook за «фривольное обращение с патентами». Он первым объявился в офисе Oculus после сообщения о слиянии с Facebook, но это был далеко не первый случай, когда неведомо откуда взявшиеся люди заявляли о своем праве собственности, хотя их претензии казались совершенно нелепыми.

Rift – моя идея!

Нет, моя!

Это я наставил Палмера Лаки на путь истинный!

Учитывая сумму сделки с Facebook, Лаки заключил, что рано или поздно подтянутся люди из разлетевшегося на осколки прошлого и начнут предъявлять подобные претензии – это лишь вопрос времени. Несмотря на то что его всегда напрягали их выпады, которые приходилось опровергать, поправлять или просто игнорировать, эти наскоки выглядели довольно забавно. Впрочем, «забавно» – не совсем точное выражение. Интригующе? Показательно? Очень по-американски? В конце концов Лаки стало любопытно, кто же еще выйдет из сумрака.

Взять, к примеру, претензии Билла Уоллеса, или «Человека с портфелем», как его вскоре прозвали в Oculus. Возможно, его наградили этим прозвищем, которое резко контрастировало с его другими никами, такими как *martinlandau* или *cleverusename,* по той причине, что он любил рассказывать байку о том, как он

встретил Лаки на недельной выставке электронных дисплеев SID Display Week в Бостоне и подарил молодому изобретателю портфель. Внутри портфеля, как он утверждал, находились десять тысяч долларов наличными и копии чертежа устройства, которое впоследствии превратилось в Oculus Rift.

Когда Уоллеса заставили объясниться, он в конце концов признался, что портфель – это иносказание. Сумма в десять тысяч долларов означает деньги, которые он потратил, «разъезжая по конференциям, чтобы помочь Лаки и всему VR-сообществу», а чертежи – совет, который он дал изобретателю несколько лет назад. Это было больше похоже на правду: в 2009 году, когда Лаки присоединился к сообществу MTBS3D, Уоллес предложил «проверить время отклика нашлемного VR-дисплея с максимальным углом обзора» и узнать, какие оптические решения при этом применяются. «Вам нужно сделать что-то похожее, – прибавил он позже, – и создать головной дисплей с максимальным углом обзора. Я думаю, вы хорошо на нем заработаете, если найдутся желающие его купить».

И тогда, и сейчас Лаки высоко ценил его совет – если бы не вся эта история. Это был единственный совет, данный пять лет назад (и, кстати говоря, довольно часто публиковавшийся на форуме), который, по мнению Уоллеса, «подарил Палмеру первоначальную идею». Кроме того, Билл считал себя вправе делать заявления вроде «Палмер поступил со мной несправедливо, взяв хорошую идею, и теперь хочет стереть мое имя из истории» и «Вокруг Rift нагромоздили столько лжи, что ее уже не опровергнуть; чего же ожидать от сына продавца подержанных машин?»

Среди множества жалобщиков, предъявивших претензии к Oculus, на тот момент только компания ZeniMax решилась подать в суд, о чем Лаки впервые узнал только из главной статьи в первомайском номере The Wall Street Journal:

Oculus и Facebook будут судиться за права на Rift

В марте корпорация Facebook Inc согласилась выплатить два миллиарда долларов за покупку VR-стартапа Oculus VR – так велико было желание завладеть технологией, которая, как ожидается, изменит способ взаимодействия пользователей Сети.

На данный момент, когда сделка еще не закрыта, другая компания предъявляет свои права на важную составляющую технологии Oculus.

Студия видеоигр ZeniMax Media Inc из Мериленда заявила о своем праве интеллектуальной собственности на VR-шлем Oculus Rift, который применяется для запуска видеоигр, просмотра кино

или как замена компьютерному монитору.

Палмера Лаки было не так-то просто вывести из себя, однако авторы статьи преуспели в этом нелегком деле. Война на страницах прессы – классический «грязный» прием. Далее произошли еще два события, после которых подлость со стороны ZeniMax показалась еще более очевидной. Сначала адреса Лаки и его девушки таинственным образом попали в Интернет, в результате чего к ним в течение нескольких месяцев заявлялись незнакомцы, которые либо желали Лаки смерти из-за сделки с Facebook, либо хотели посмотреть на «парня, который вернул к жизни виртуальную реальность»! Затем, почти сразу же после выхода статьи в The Wall Street Journal компания ZeniMax направила в суд многомиллиардный иск против Oculus.

С тех пор, как над Oculus нависла угроза судебного разбирательства, Лаки и коллегам тут же отрезали все пути к опровержению ложной информации, поступавшей от ZeniMax, а также всех прочих обвинений, включенных в иск. Обвинения большей частью сводились к положению, что «Лаки недоставало знаний и технологических навыков для создания конкурентоспособного VR-шлема».

Даже Лаки следовало признать, что такой сюжет весьма интригует. Как может не понравиться добротная легенда в духе братьев Уинклвосс[57]? Очень хочется поверить, что на самом деле Rift создал легендарный программист, а не никому не известный подросток – мало кто устоит перед таким соблазном. Несомненно, думал Лаки, читать все эти новости приятно, разве что в них нет ни капли правды. Если бы только люди знали, как было дело!

Лаки полагал, что ZeniMax, вероятно, затевает свару в том числе из-за Elder Scrolls Online – многопользовательской ролевой игры, выпущенной в прошлом месяце. По слухам, бюджет игры превышал двести миллионов долларов, так что было понятно, что ZeniMax возлагает на нее большие надежды. Однако после весьма сдержанных рецензий (к примеру, сайт Mashable заявил, что «как ни прискорбно, но ZeniMax вообще не сечет фишку») и мизерных продаж, Elder Scrolls Online могли претендовать на первое место в списке крупнейших провалов года. Теперь казалось, что директор игры Мэтт Фирор более чем своевременно разместил в блоге объемный пост с откликом на негативные рецензии – публикация была приурочена ко дню выхода The Wall Street Journal с заметкой о предстоящем разбирательстве.

Покупка компании id Software в 2009 году и последующие вложения во франшизу Doom обошлись ZeniMax еще дороже, чем

создание Elder Scrolls Online, но затея не окупилась. На тот момент удалось выпустить одну игру на уровне чуть выше среднего (Doom 3: BFG Edition); разработка второй (Doom 4) чертовски сильно буксовала. Если вялые продажи и выброшенные на ветер инвестиции сами по себе не могут объяснить, почему ZeniMax взъелся на Oculus именно сейчас, то к ситуации примешивается еще один фактор, который было невозможно игнорировать – Роберт Альтман.

На тот момент Роберт Альтман занял должность президента и генерального директора ZeniMax Media. Однако Лаки больше интересовал предыдущий этап его карьеры, когда он занимал пост финансового консультанта Международного кредитно-коммерческого банка. В 1992 году против Альтмана одновременно выдвинули два обвинения – Министерство юстиции США вменяло ему преступный сговор и сокрытие улик от федеральных регулирующих органов, а администрация штата Нью-Йорк, подозревавшая его в причастности к скандалу вокруг Международного кредитно-коммерческого банка, инкриминировала ему девять случаев подлога и взяточничества. Позже все обвинения уголовного характера были сняты, но гражданский иск со стороны Федерального резервного банка был удовлетворен, в результате чего Альтману запретили работать в банковской сфере. Через год он стал одним из соучредителей ZeniMax Media.

По убеждению Лаки, все нормальные люди понимали, что этот парень был замешан в криминале.

«Жаль, что твое имя все-таки будет упомянуто в иске, – написал Кармак Лаки 21 мая. – С этими судейскими разборками жизнь не в радость, и очень важно от них отделаться… Тебя, наверное, все еще одолевают мысли вроде „Неправедный суд хуже смерти“, и моя жена тебя горячо поддерживает (она все еще хочет, чтобы мы оспорили тот давнишний иск против меня), но здравый смысл подсказывает, что затевать разбирательство имеет смысл только в том случае, если стоимость иска уравновесит потери из-за недостаточной производительности, которые мы понесем, пока будем судиться».

Лаки был благодарен Кармаку за совет, который, однако, отнюдь не умерил его гнева.

«Может быть, вызвать полицию?» – спросил кто-то из сотрудников, так как мужчина в холле Oculus продолжал бушевать: «Facebook принадлежит мне!» «Facebook мой!»

«Позвольте мне сначала поговорить с ним», – сказал Лэйрд Маламед, делая шаг вперед.

«Я твой шеф!» – закричал мужчина, указывая пальцем на

Маламеда.

«Я могу вам помочь, сэр?» – спросил Маламед.

«Нет! Я ТВОЙ шеф!» – откликнулся тот с нажимом.

«Вообще-то, сэр, я так не думаю. Чем я могу вам помочь?»

«Та-ак! Ты уволен!»

«Вообще-то вы не вправе меня уволить. И если вы не уйдете, мне придется пригласить сюда городскую полицию, потому что вы покушаетесь на нашу собственность».

«Но Facebook принадлежит мне. Это моя собственность!»

«Вообще-то, сэр, Oculus официально не принадлежит Facebook».

«НЕТ! ПРИНАДЛЕЖИТ!»

Мужчина медленно обвел глазами Маламеда и уставился в пространство. Похоже, он был готов ретироваться. Но прежде чем он успел пошевелиться, неуклюжий Мэтт Томас, руководитель отдела технического проектирования, преградил ему дорогу. Когда мужчина попытался сопротивляться, сотрудники Oculus позвонили в городское отделение полиции Ирвайна.

Как только набрали «911», мужчина почти перестал кричать и вооружился стулом из холла, наотрез отказываясь выпускать его из рук. Даже после приезда полиции он продолжал цепляться за стул изо всех сил, а когда отказался отдать его по просьбе полицейских, те пустили в ход электрошокер прямо в холле.

В момент удара незнакомец издал леденящий кровь крик, которого еще не приходилось слышать никому из сотрудников. В оглушительном вопле, исполненном боли, слышались нотки гордости за свое человеческое достоинство. Мгновение спустя в сознании всех присутствующих на доли секунды пронеслась мысль, что незнакомец только что озвучил то, что в тот момент чувствовал каждый из них.

Глава 35. Новая норма

ИЮНЬ – ИЮЛЬ 2014 ГОДА

«Что вы думаете об этой новой гугловской штуковине?» – спросил Чен у Лаки, когда они встретились в офисе.

«О Google Cardboard[58]? Она мне нравится», – ответил тот. Затем, выдержав долгую драматичную паузу, добавил: «Нет, погоди, она мне *нравилась*. В 2011 году. Когда называлась FOV2GO!»

Отсмеявшись, Чен спросил, что это такое.

«Что такое FOV2GO? – переспросил Лаки. – А я еще не рассказывал? Ах, тебе следовало бы навести справки. Но по большому счету Google Cardboard – недобросовестный римейк проекта FOV2GO. Я принимал участие в разработке, когда работал в ICT. Идея заключалась в том, чтобы выпустить предельно дешевый VR-шлем, но не из картона, а на пенопластовой основе. Первые модели, которые мы сделали, предназначались для телефонов. Это было, когда я работал над Rift. Уже тогда стало ясно, что телефонные сенсоры далеки от совершенства, дисплеи тоже оставляли желать лучшего, и сама идея создания продукта, который будет поддерживаться разными моделями телефонов, – не самая удачная. Полагаю, что в ближайшем будущем от этой штуки не стоит ждать ничего хорошего по части виртуальной реальности».

К этому времени Чен уже листал старые статьи о FOV2GO. И в самом деле, устройство казалось практически полной копией Google Cardboard.

«Если Google утверждает, что это их „собственная разработка“, они нагло врут, потому что мы выиграли премию Института инженеров электротехники и электроники за лучший демообразец. Идея отличная, но продукт получился не ахти. Но даже если „картонка“ провалится, у Google, по крайней мере, появится прекрасная возможность показать людям побольше рекламы!»

Чен кивнул. «Похоже, эта штуковина не представляет для нас угрозы. Но не испортит ли Google наш праздник?»

Лаки так не думал, но коллеги отреагировали по-разному. Примерно половина сотрудников Oculus отнеслись к VR-шлему Google Cardboard одобрительно, полагая, что он хотя бы привлечет внимание общественности к виртуальной реальности, тогда как остальные считали, что новинка повлияет на отношение

к технологии не лучшим образом. Как и в большинстве случаев, когда сотрудники Oculus расходились во мнениях, оба лагеря несколько дней подряд пытались доказать, почему в противоположном лагере одни дураки. Но 29 июня шутливую перебранку неожиданно прервала срочная новость, которая непосредственно касалась компании Oculus.

«Ты это видел?» – спросил Дайкус у Лаки, показывая на одну из многочисленных публикаций о «секретном эксперименте Facebook с настроениями пользователей». В ходе этого эксперимента специалисты по обработке и анализу данных манипулировали тем, что появилось в ленте новостей у шестисот восьмидесяти девяти тысяч пользователей, и пытались выяснить, могут ли они заставить людей чувствовать себя «более позитивно» или «более негативно» благодаря так называемому «эмоциональному заражению».

«Да, видел», – ответил Лаки.

«Кстати, опыт оказался успешным, – сказал Дайкус. – Что об этом думает Брендан?»

Лаки не знал, каково мнение Ириба на этот счет, и даже не надеялся это выяснить, поскольку Брендан был слишком занят и посвящал почти все свое время активному поиску новых сотрудников.

Некоторые положения сделки с Цукербергом служили предметом особой гордости Ириба, который их выдвинул и добился одобрения в ходе переговоров. Одно из них предусматривало возможность выпуска акций для сотрудников компании общей стоимостью до семисот миллионов долларов, предназначавшихся для работников, нанятых до официального закрытия сделки. Как следствие, Ириб получил необходимые полномочия, чтобы «форсировать виртуальную реальность». Также у него появилась возможность нанимать новых сотрудников без согласования с Facebook. Таким образом, с момента заключения договора, подписанного 25 марта, до закрытия сделки, которое пришлось на 21 июля, Ириб безо всякого стеснения охотился на разработчиков.

Ведущие инженеры-разработчики один за другим съезжались в Ирвайн. Во многих случаях их привлекали не сами вакансии, а возможность протестировать последние демо от Oculus. Потом Ириб по очереди заводил ничего не подозревающих соискателей к себе в офис и пытался заманить в свою команду. Поскольку приглашения удостаивались только высококлассные разработчики, разговор часто заканчивался очередным «нет, спасибо» – они уже нашли высокооплачиваемую работу по душе и не хотели уходить (а некоторых интересовало исключительно

демо).

«Сколько вам сейчас платят?» – спрашивал Ириб, а затем, какую бы цифру ни озвучивали соискатели, предлагал большую сумму – как правило, либо вдвое, либо втрое выше их сегодняшнего оклада, ожидая, что они, возможно, передумают.

Разработчики соглашались почти всегда. К моменту закрытия сделки Ириб постепенно расширил штат с шестидесяти до ста шестидесяти человек, а затем получил электронное письмо от Цукерберга.

От: Марк Цукерберг
Дата: 22 июля 2014 года
Тема: Поздравляю!

«Мои поздравления – сделка закрыта! Я с нетерпением ожидаю, когда мы приступим к работе, чтобы вместе изменить мир.

Вы создаете восхитительные вещи, и я рад, что могу помочь вам скорее нарастить мощь, чтобы мы с вами как можно быстрее выпустили продукт и наладили поставки во все страны мира.

Нас ожидает большое приключение, и я в восторге от того, что могу участвовать в нем вместе с вами, парни».

Палмер Лаки ликовал еще больше Цукерберга. Его переполняла благодарность; он был рад, что его компанию приобрели те, кто, по-видимому, верил в виртуальную реальность так же страстно, как и он сам. «Виртуальная реальность становится силой, которую нельзя остановить, – ответил Лаки Цукербергу. – Я чертовски рад, что буду сотрудничать с Facebook, приближая неизбежное».

Но прежде чем Oculus официально приступил к строительству будущего, отныне ставшего неизбежным, должно было случиться еще кое-что, а именно вводный семинар для новых сотрудников Facebook.

Глава 36. Повод для беспокойства

АВГУСТ 2014 ГОДА – ФЕВРАЛЬ 2015 ГОДА

Чего-то недоставало.

Но Джо Чен никак не мог разобраться, в чем дело.

Сегодня предполагалось устроить праздник – официальный вводный семинар для Oculus от Facebook, поэтому день и в самом деле выдался особенный. Еще никогда всех сотрудников Oculus не собирали одновременно в одном месте. Все съехались в кампус Facebook в Менло Парк – и те, кто работал в главном офисе в Ирвайне, и те, кто работал в других местах – удаленно, как Том Кит и Том Форсайт, или в дополнительных офисах, как команда Кармака или работники новоприобретенной компании Team Carbon, – чтобы непосредственно ознакомиться с ресурсами, которые отныне поступят в распоряжение Oculus. Тем не менее, по мнению Чена, в этой идиллии по-прежнему чего-то не хватало.

«Меня одного преследует мрачное предчувствие, или вы, парни, тоже чувствуете что-то подобное?» – спросил Чен Дайкуса и Хаммерштайна, когда шаттл вез их к зданию, в котором должен был состояться вводный семинар – главное событие дня.

Дайкус, в свое время задавший Цукербергу тот неудобный вопрос, посмотрел на Чена в упор, как будто говоря: «О, ты только *сейчас* заметил?». Тем не менее первое впечатление, сложившееся у него о кампусе Facebook, было положительным, и на тот момент он был настроен более оптимистично, чем ожидал. Как для крупной корпорации, Facebook не выглядел чересчур «корпоративным». Многие сотрудники носили неформальные футболки (на которых часто красовался логотип Facebook), а расположенные в кампусе игровые автоматы, кинотеатр и дворик создавали весьма приятную атмосферу.

«Все были как будто бы сильно на взводе, – отметил Хаммерштайн. – И это, заметьте, при том, что мы, как известно, видим их каких-то пять минут! И все же… впечатляет, учитывая обстоятельства».

«Обстоятельства» заключались в том, что как раз перед их прибытием в кампус сайт Facebook упал и был недоступен около 35 минут, так что никого не удивили бы толпы инженеров, беспорядочно носившихся туда-сюда. Но ничего такого и в помине не было. Даже в ситуации аврала кампус Facebook был полон счастливых людей с ослепительными улыбками.

Чен кивнул. В словах Хаммерштайна и Дайкуса был свой

резон. Может быть, у него просто шалили нервы, а леденящая пустота внутри – не более чем легкое беспокойство, вызванное неопределенностью; как-никак, поглощение осуществлялось прямо у них на глазах.

Как бы то ни было, Чен старался не думать о своих тревогах. Это оказалось несложно, потому что он и все его коллеги из Oculus получили в подарок новенькие ноутбуки от Facebook.

Итак, им подарили макбуки, отметил Лаки. По его мнению, это выглядело весьма забавно, ведь важнейшим пунктом всех презентаций Facebook была «открытость», а компания Apple, как известно, славилась тем, что использовала на своих устройствах закрытые системы.

Очевидно, в Apple практиковали открытость совершенно иного порядка, чем та, о которой им весь день толковали сотрудники Facebook, начиная от кадровика, открывшего вводный семинар, до менеджера, который в конце концов позволил им удалиться и предоставил выходной. Они говорили об этике прозрачности, которая имела решающее значение для миссии компании. По этой причине у топов Facebook не было личных кабинетов, двери зданий в кампусе были лишены замков, а наемным работникам разрешали (и даже поощряли) переходы из проекта в проект. Открытость, которую проповедовали при каждом удобном случае, находилась в центре миссии, лежащей в основе всей деятельности Facebook – сделать мир лучше.

Тем не менее, подумал Лаки, для начала следовало хотя бы перепрошить все это «яблочное» дерьмо!

«Я тебя слышу», – как будто сказал Чен Лаки. Если он и произнес эти слова вслух, то едва заметно, потому что к тому времени парализующая пустота внутри начала разрастаться, заполняя каждую клеточку тела леденящим оцепенением. Вот тут-то он и понял, что на самом деле означает это треклятое скверное чувство – боль разбитого сердца.

Но почему же так тяжело на душе? Только что они продали компанию за три миллиарда долларов и при этом никто из их тусовки не потерял работу, так что они еще не один год будут трудиться вместе. Как будто ничего не изменилось…кроме количества денег в карманах! Однако даже Чен понимал, что это не совсем так. Скоро все переменится, и по правде говоря, перемены уже начались – Ириб лихорадочно нанимал сотрудников. В виртуальную реальность хлынули конкуренты. А потом случилось то, что причиняло нешуточную боль, – Oculus люто возненавидели в некоторых закоулках Интернета.

Дни «семейных обедов» и гонок через всю комнату безвозвратно миновали. Так же остались позади те времена, когда

Oculus пользовался максимальным авторитетом в своей нише. Теперь миссия Oculus – исполнить обещание и воплотить в жизнь виртуальную реальность – окончательно подчинилась миссии Facebook… Но это другая история. Еще одна причина, по которой сердце Чена разрывалось на части, была связана с сотрудниками Facebook: похоже, все эти люди, лучащиеся от счастья, действительно верили, что участвуют в какой-то глобальной миссии по улучшению человечества. Честно говоря, они как будто перепились какого-нибудь сладенького напитка вроде Kool-Aid, напичканного благодушием!

Итак, вскоре все переменится. Осматриваясь, он видел вокруг умиротворенные лица Лаки, Ириба и остальных людей, которых он повстречал на передовой и успел к ним привязаться. Тогда Джо Чен подумал: чем бы мне ни пришлось здесь заниматься, наверное, я больше никогда не создам ничего круче того, что мы делали в Oculus.

* * *

После вводного семинара Facebook Ириб и Ондрейка решили, что нашли лучшее место для обоих коллективов.

«Эй, – сказал Лаки Хаммерштайну. – Мы все должны здесь поселиться!»

Лаки говорил не только о них двоих; он имел в виду всех, кто для него что-то значил, – свою девушку Николь Эдельманн, Хоуленд, а заодно и всю братию с ModRetro – Дайкуса и Шайна.

В ходе обсуждения выяснилось, что Дайкус и Шайн не хотят жить в одном помещении с другими людьми, а Эдельманн и Хоуленд не желали жить с кем-либо, кроме своих бойфрендов. Несмотря на то, что четверо из шести изначально выступили против, Лаки и Хаммерштайн оставались непреклонны и активно претворяли в жизнь свое намерение, начав подыскивать жилье в Области Залива.

После недолгих поисков Лаки с восторгом сообщил Хаммерштайну, что, по-видимому, нашел жилье, которое идеально им подходит. «Сдается одна свалка, – сказал Лаки. – Можно переселиться туда, купить автофургоны и припарковать их там. Так выйдет дешево».

«Палмер, – ответил Хаммерштайн, – я не хочу жить на свалке».

«Может быть, другие захотят», – сказал Лаки.

«Ну это вряд ли!» – ответил Хаммерштайн и спросил оставшихся четверых, правда ли это.

«Но мы сэкономим много денег», – возразил Лаки.

Вместо ответа Хаммерштайн молча в упор посмотрел на Лаки, своего друга, который сейчас стоил много миллионов долларов.

Хотя номер Лаки со свалкой не прошел, остальные согласились наведаться в Область залива и посмотреть еще несколько местечек. Пять человек из шести – все, кроме Шайна, который все еще не решил, хочет ли он вообще куда-то переезжать, согласились, что было бы здорово поселиться всем вместе. Трое из них (Лаки, Эдельманн и Дайкус) никогда не учились в колледже, а еще двое (Хаммерштайн и Хоуленд) не окончили курс – возможно, именно поэтому идея совместного проживания по типу студенческого общежития представлялась им особенно заманчивой. И вот в октябре 2014 года, с Ченом вместо Шайна, вся компания скопидомствующих миллионеров перебралась жить в место, которое они прозвали «Коммуной».

* * *

Пока коммунары были заняты переездом на север, около дюжины разработчиков виртуальной реальности первого призыва получили секретное приглашение от Valve. Вылететь в Вашингтон предлагалось в конце месяца, и 20 октября Денни Ангер (из Cloudhead Games), Алекс Шварц, Девин Реймер (оба из Owlchemy Labs) и еще несколько пионеров игровой индустрии собрались в офисе Valve. Подписав несколько соглашений о неразглашении конфиденциальных сведений, они ждали, когда прозвучит первое слово великого откровения.

В конце концов откровение прозвучало: Valve совместно с HTC намеревался выпустить VR-шлем, который метил в конкуренты Rift. В отличие от Rift, новый шлем, разработанный Valve и получивший название The Vive, сможет воспроизводить эффект передвижения в виртуальном пространстве.

«Не может быть», – сказал Ангер, качая головой. Остальные в полной мере разделяли его скепсис. Каждый из присутствующих в зале разработчиков наверняка опробовал знаменитый демообразец VR-комнаты с координатными метками, но кто же мог предвидеть, что подобное устройство в действительности может прописаться в квартирах потребителей. И они были правы – побуждать потребителя оклеивать одну из комнат черно-белыми распечатками было в высшей степени неразумно. Как они узнали в ходе закрытого анонса, Valve нашел другой способ позиционирования при помощи лазерной системы Lighthouse.

* * *

Крис Галлицци, один из VR-энтузиастов, модифицировавший Skyrim для Rift, еще ничего не знал о планах Valve и HTC вывести на рынок VR-шлем. Тем не менее их разработки его заинтересовали – впервые с тех пор, как Крис прельстился технологиями Oculus.

Все началось пару месяцев назад, когда он получил комплект разработчика DK2 и, к своему удивлению, был изрядно разочарован. В частности, ему не нравилось, что сенсорная система Oculus позволяет находиться в виртуальной реальности только в сидячем положении. Хотя он считал такое решение вполне обоснованным (как-никак, речь шла о VR-устройстве первого поколения), однако пришел в ярость, когда узнал, что Oculus, отныне числящийся в составе Facebook, закрыл проект по разработке периферийного устройства в виде пистолета, над которым он работал совместно с ними в течение нескольких месяцев. Как ни прискорбно, но у них нашлась *уважительная причина* для отказа от проекта Canon[59], что опечалило его больше всего. Как неохотно пояснил ему Лаки, дело было в том, что в Facebook не хотели, чтобы их компания ассоциировалась с пластмассовыми пистолетами. Если не принимать во внимание контекст, заключил Галлицци, такая позиция выглядела вполне обоснованной. Каждая компания имеет право решать, что приемлемо для ее платформы, а что нет. Но его задело, что при принятии такого решения Oculus, очевидно, руководствовался отнюдь не интересами геймеров, и от этого он чувствовал горечь и досаду.

Часть 4. Политика

Глава 37. Пробуждение спящих гигантов

ЯНВАРЬ 2016 ГОДА

«В детстве, – пояснил Палмер Лаки, – я хотел стать суперзлодеем».

«Погоди. Что ты сказал? – переспросил Джо Чен. – Ты хотел стать суперзлодеем?»

«Да!»

«Ну-ну…Повтори-ка, что ты сказал?!»

Разговор состоялся 9 января, в последний день Выставки потребительской электроники. Но вместо того чтобы пожимать руки коллегам, встречаться с важными людьми и раздавать демо в городском конференц-центре, Лаки и Чен, одетые в аляповатые спортивные куртки, сидели в ветхом ресторанчике Del Taco в 30 км от Вегаса и дожидались приезда полиции.

За последние четырнадцать месяцев, когда эйфория, последовавшая за поглощением Oculus, испарилась, многое успело перемениться. Во-первых, Oculus назначил дату выпуска Rift (28 марта) и определился с ценой ($599), а на горизонте уже маячила мясорубка конкуренции со стороны Valve, HTC, Sony, Google и других компаний. Во-вторых, Чен уволился из Oculus. Мучимый чувством, которое впервые посетило его во время вводного семинара Facebook и с тех пор усиливалось изо дня в день, он решил перейти в другой VR-стартап. Компания под названием Vrse, недавно основанная режиссером Крисом Милком, занималась производством контента.

Чену нравилась новая компания, но порой ему казалось, что он отчаянно соскучился по Oculus. Впрочем, он тут же говорил себе, что скучает не по реальной компании, а по своим воспоминаниям о ней, по тем временам, когда вопросов было больше, чем ответов. Чен скучал по вечной битве, под канонаду которой, как ему казалось, прошли ранние годы Oculus, а также по тем, кто сражался с ним плечом к плечу. В конце концов, где еще Чен мог найти гениального и вызывающе честного без пяти минут магната, который, оказывается, в детстве мечтал стать чертовым суперзлодеем.

«Я знаю, что это звучит ужасно, но я имел в виду совсем другое, – пояснил Лаки. – Вообще-то я не намеревался плести гнусные интриги и захватывать мир. Но когда я был маленький, мне казалось, что у суперзлодеев самые крутые фишки».

Под «самыми крутыми фишками» подразумевались

различные гаджеты, а также исследовательские лаборатории, оборудованные по последнему слову техники, – одним словом, различные прибамбасы из арсенала Скайнет или тайного логова Лекса Лютора. И все же, подумал Чен, все это довольно любопытно. Еще не так давно, вспомнил он, технологии изображали как орудие злых сил. Суперкомпьютеры, устройства для геолокации и роботы-помощники служили атрибутами негодяя. Теперь стандартные злодейские аксессуары выпускают герои – начиная от вымышленных персонажей наподобие Тони Старка и Рика Санчеса и заканчивая легендами Кремниевой долины, такими как Илон Маск и Стив Джобс. Ярлык «безумного ученого» вытесняли такие слова, как «визионер», «светило» или «новатор», а технологии в нашем культурном поле стали восприниматься как средство для расширения возможностей человека. Конечно, кое-кто еще боялся новых технологий (возможно, все мы в некоторой степени их побаиваемся), но следующее поколение невиданных ранее изобретений, а также все последующие поколения, похоже, уже никого не пугали – или, по крайней мере, не внушали такой ужас, как прежде. А все потому, что как-то между делом дискурс претерпел изменения, технологии начали отождествляться с прогрессом; прорыв стал самоцелью, а тех, у кого были «самые крутые фишки», теперь называли хорошими парнями.

«Эй, – сказал Чен. – Не возражаешь, если я тебя ненадолго перебью? Попробую еще раз набрать копов; посмотрим, получится ли у нас разрулить ситуацию».

Под «ситуацией» имелась в виду проблема, которая привела Чена (а затем и Лаки) в Вегас. Дело было в том, что близкой подруге Чена, выросшей в здешних местах, недавно достался в наследство дом, в котором она провела детство. Она хотела его продать, но бывшие соседи сказали ей, что в доме, по всей видимости, кто-то нелегально проживает. Чен как раз приехал в Вегас на Выставку потребительской электроники и вызвался помочь. В последний день он решил пропустить мероприятия и проверить, что делается с домом. Действительно, в доме оказалось полным-полно людей. Он позвонил своей подруге, чтобы посоветоваться, что делать дальше, а пока ожидал ответа, к его машине подошла женщина.

«Что вы здесь делаете? – спросила незнакомка. – Вам тут не место. Это частная собственность, так что идите-ка вы отсюда».

До чего же забавно получилось, подумал Чен. Сам он намеревался задать ей в точности такой же вопрос. Но тогда он едва ли в полной мере ощутил иронию ситуации, поскольку женщина обрушила на него поток гневных речей, неистово

жестикулируя одной рукой, а вторую положив на талию, трогая нечто, напоминающее оружие. Что же там было – пистолет или нож? Чен не мог сказать наверняка, но стоило ей выхватить какой-то предмет, как у него отпало всякое желание выяснять это, так что он пустился наутек, вызвал полицию и несколько часов ожидал приезда полицейских в захудалом ресторанчике Del Taco, чтобы обсудить ситуацию.

В разгар всех этих страстей Лаки отправил Чену текстовое сообщение. Может быть, он хочет что-то перехватить на ланч? Чен объяснил Лаки, в какую историю он влип, но, к своему удивлению, Лаки ничуть не встревожился; он покончил со всеми интервью, которые были запланированы на тот день, и теперь готов составить ему компанию. Через сорок пять минут Лаки подъехал к Del Taco на лимузине.

«Похоже, ждать придется еще несколько часов, – сказал Чен, возвращаясь за стол. – Будь готов внести за меня залог, когда они приедут. Я серьезно говорю».

В ближайшее время Лаки не собирался вносить залог. Он соскучился по Чену; ему хотелось посидеть с ним рядом, посоветоваться и вновь ощутить его дружеское участие. «Как, по-твоему, народ воспринял наши расценки?»

«Пятьсот девяносто девять долларов?»

«Ну да».

«На мой взгляд, не очень хорошо».

Тремя днями ранее Oculus начал принимать предзаказы на Rift. Когда озвучили цену – пятьсот девяносто девять долларов за экземпляр, обнаружилось множество недовольных, что было неудивительно. Комплект разработчика DK1 стоил почти вдвое дешевле (двести девяносто девять долларов), а DK2 – чуть больше (триста пятьдесят долларов). Но поскольку Лаки в течение нескольких лет выступал за необходимость ценовой доступности VR-устройств, время от времени отпуская недвусмысленные высказывания, что «если какая-то вещь стоит даже шестьсот долларов, уже не важно, насколько она хороша» (взято с сайта All Things D, июнь 2013 года) или недавнего заявления на сайте Road to VR, которое Лаки сделал в сентябре 2015 года: «Мы остановимся примерно в том же диапазоне [триста пятьдесят долларов]».

Лаки объяснил Чену, что в результате стремления Ириба продолжать совершенствование CV1 и приблизить продукт к стандартам качества Facebook себестоимость VR-шлема выросла почти вдвое. «К середине 2017 года, – заметил Лаки, – мы должны снизить цену до трехсот пятидесяти – четырехсот долларов. Но ведь это не так уж важно, правда? Потому что в их глазах я по-

прежнему остаюсь козлом».

«Да уж, – ответил Чен. – Действительно».

«Спасибо. Приятно слышать, что ты со мной согласен».

«Прости, чувак».

Лаки знал, что простого извинения будет недостаточно, чтобы вернуть прежнее расположение публики к Oculus. Иначе и быть не могло. На их месте он бы тоже огорчился. В душе он все еще ощущал себя одним из них – геймером, фантазером и скупердяем – и потому не сомневался, что через некоторое время сумеет вновь завоевать их симпатии.

«Знаешь, – сказал Лаки, покачивая головой, – меня сильно тревожит вся эта шумиха со свободой слова».

Чен рассмеялся: «Свобода слова – это где? В Facebook? Или типа в Америке?

«И там, и там. Везде. Ты знал, что у наших предполагаемых союзников нет свободы слова? В Германии ее, к примеру, нет. Нет ее и в Великобритании. Сами они утверждают, что в Великобритании есть свобода слова, но к ней прилагается огромный список исключений».

«Например?»

«Подожди, сейчас покажу, – сказал Лаки, заходя в поисковик со смартфона. – Вот, пожалуйста: свобода слова гарантируется…и прочее бла-бла-бла. *Однако* существует множество исключений, как-то: угрозы, использование ругательств и обидных слов, поведение, имеющее целью притеснение, распространение паники, причинение психологического дискомфорта или разрыв мирных соглашений либо способное привести к вышеуказанным последствиям… публикация материалов, содержащих непристойности или грубые оскорбления с целью причинения психологического дискомфорта, прославление терроризма, а также публичная поддержка запрета монархии, непристойное поведение, нецензурная брань и клевета».

«Это все?»

«Да!»

«И вся эта лабуда действительно соблюдается?» – спросил Чен.

«Не исключено. Собственно, как я наткнулся на всю эту хрень? В Ирландии недавно произошел один случай: какого-то чувака арестовали за то, что он кого-то оскорбил на местной доске объявлений!»

«Какой-то дурацкий цирк…»

Вскоре разговор переключился от первой поправки к Конституции США на вторую[60] (Лаки горячо поддерживал ее, поскольку был приверженцем Конституции, а Чен – потому что

вырос в Техасе), и в конечном счете сосредоточился на предстоящих президентских выборах.

«Я так понимаю, что Берни Сандерс чрезвычайно популярен в Коммуне?» – спросил Чен.

Лаки рассмеялся: «Да, ты не ошибся».

«А ты сам за кого?»

«Ну… – начал Лаки. – У Берни много достоинств, за которые его можно уважать. Но лично я больше симпатизирую Дональду Дж. Трампу».

«Подожди. Что ты сказал? – переспросил Джо Чен, порядком сбитый с толку. – Ты за *Трампа*?»

«Да, – сказал Лаки. – Я за Трампа!»

«Прости, я не ослышался?!»

Лаки не шокировало, что Чен от удивления потерял дар речи. В сущности, по меркам Кремниевой долины – это еще цветочки. Но стоит написать в Facebook, в Google или еще где-то, что, по твоему мнению, у Трампа есть кое-какие свежие идеи, и если в ответ вас не примутся отчитывать, считайте, что вам очень повезло. Из этих соображений Лаки еще никому не изливал душу, опасаясь ссоры, которая явно того не стоит. Незачем объяснять, что он, *конечно же*, не считает, что Трамп безупречен, и, *конечно же*, он не во всем с ним согласен.

«Это какой-то дурдом, – сказал Лаки, имея в виду нечастые беседы с либерально настроенными коллегами. – Все они голосовали за Обаму, за которого я, естественно, не голосовал».

«В 2012 году ты голосовал за Ромни?» – спросил Чен.

«Нет, за Гэри Джонсона».

«А в 2008 году?»

«Тогда мне было шестнадцать!» – сказал Лаки.

Чен рассмеялся, и Лаки продолжил: «Но я не думаю, что они на все сто процентов одобряли политику Обамы только потому, что голосовали за него. Я не из тех, кто наседает на людей: ах, так вы голосовали за Обаму? Я не знал, что вы поддерживаете атаки дронов по гражданским объектам!»

Лаки догадывался, что у Чена более широкие взгляды, чем у коллег, и понял, что догадка верна, когда Чен не стал цокать языком в ответ, а просто спросил с неподдельным интересом, почему Лаки поддерживает Трампа. «Объясни, почему ты за Трампа, – попросил Чен. – Какие у тебя аргументы?»

«Для начала, – заявил Лаки, вытаскивая смартфон, – я хочу тебе кое-что показать».

Лаки запустил приложение Facebook и тут же вспомнил, что он уже удалил пост, который хотел показать Чену. Вместо этого он зашел в ящик для исходных сообщений и набрал в строке

поиска слово «Трамп». Вскоре он нашел, что искал – пост из Facebook от 16 марта 2011 года.

«Итак, Дональд Трамп утверждает, что он решительно намерен участвовать в президентской гонке 2012 года, поскольку уверен, что больше никто не может спасти Америку. По его словам, он окончательно определится к июню. По-моему, это было бы чудесно».

«Ты писал это в 2011 году? – спросил Чен, не веря своим глазам. – За год до Oculus? Невероятно! Так что же тогда привело тебя к мысли, что Трамп – хороший кандидат?»

«Честно говоря, – пояснил Лаки, – я долгое время был поклонником Трампа. Мне понравилась его книга „Искусство заключать сделки“. Я принял к сведению многие его советы, когда основал Oculus».

«Да неужто?»

«О да! – объявил Лаки, а потом пустился перечислять, чем именно его привлекает Трамп. – Он рассудительный консерватор с передовыми взглядами на борьбу с наркотиками. Он выкупил и довел до конца ряд провальных государственных проектов, опередив график и уложившись в смету; все это задокументировано. Он выступал против войны в Ираке…»

«А что он за человек?»

«Само собой, я согласен не со всем, что говорит Трамп. Но ведь так обстоит дело и с другими кандидатами. В 2012 году я в конце концов проголосовал за Гэри Джонсона, хотя *уж точно* не подписался бы под каждым словом, которое вырывается у этого парня изо рта. Кроме того, нужно учитывать, к кому обращается Трамп. Он ведь обращается не к тебе и не ко мне. Он выступает перед миллионной аудиторией».

«Да, совершенно верно».

«Трамп не может угодить всем и во всем. И он приложил немалые усилия в ходе праймериз, чтобы казаться более открытым, чем на самом деле. Полагаю, никто не ожидал, что Трамп продержится так долго, не говоря уже о том, чтобы стать главным кандидатом от Республиканской партии. Он намного умнее, чем кажется со стороны».

«Возможно, – согласился Чен. – Но если бы он был по-настоящему умен, он бы сообразил, что президентство – полный отстой. Дело-то куда более пакостное, чем то, чем он занимается сейчас!»

Лаки рассмеялся. «Может быть и так. Кто знает, возможно, фан-сообщество затуманивает мой взор. Я уже давно подписан на страничку The Donald на Reddit».

Немного поболтав о политике Соединенных Штатов, парни в

конце концов подобрались ко внутренней политике Oculus. «Угадай, кто хочет сделать нашу систему закрытой?» – спросил Лаки.

Чен на секунду задумался. Ответ напрашивался сам собой: Брендан, больше некому. Но даже если учесть, что Ириб никогда не поддерживал идею по-настоящему открытых систем, он все же не настаивал на своем при разработке DK1 и DK2. Так почему же он решил сменить тактику? На него не похоже. А значит…

«Верно, – кивнул Лаки. – Не кто иной, как Марки Ц».

«Ох, чувак, – со смехом сказал Чен, качая головой. – Вас, ребята, в этом году ждет сущий ад. Зато будет чертовски интересно!»

Глава 38. Под замком

ЯНВАРЬ – ФЕВРАЛЬ 2016 ГОДА

27 января в ходе телеконференции на тему доходов Facebook за минувший год Марк Цукерберг в сопровождении троих директоров – Шерил Сэндберг, Деборы Кроуфорд и Дэйва Венера – выступил с речью перед финансовыми аналитиками.

«В целом четвертый квартал прошел успешно; мы достойно закончили год, – объявил Цукерберг. – На данный момент ежемесячная посещаемость Facebook составляет более 1,59 миллиарда пользователей. Что касается нашего бизнеса, то мы довольны стабильным ростом компании».

За минувший год доход Facebook вырос на 52%, достигнув отметки 5,8 миллиарда долларов. Доход приносили не только 1,59 миллиарда посетителей Facebook, но и 2,1 миллиарда пользователей, ежемесячно посещающих дочерние платформы: 400 миллионов – на Instagram, 800 миллионов – на Messenger, а количество пользователей WhatsApp к концу года «приблизилось к миллиарду в месяц».

«Заполучив виртуальную реальность, – продолжал Цукерберг, – мы подошли к важной вехе на пути развития нашего бизнеса. Во время праздников выпущен VR-шлем Samsung Gear VR с программным обеспечением от приобретенного нами Oculus, и первая реакция публики внушает оптимизм. В январе мы также начали принимать предзаказы на VR-шлемы производства Oculus… Начало продаж VR-гарнитуры Oculus Rift обещает стать знаковым событием для сообщества геймеров, однако в долгосрочной перспективе VR-технологии способны изменить наш образ жизни, условия труда и манеру общения. Начало продаж Rift – важный шаг навстречу будущему, и мы не можем дождаться, когда увидим, какое применение новому продукту найдут пользователи».

* * *

Тем временем в кампусе Facebook на втором этаже восемнадцатого корпуса, в котором размещался Oculus, на табло ярко-красным неоновым светом вспыхнуло сообщение «**До конца…**», которое видели все присутствующие. Вслед за фразой стояло число, каждый день уменьшавшееся на единицу. В тот

день табло показывало цифру «43», которая напоминала персоналу, как мало времени осталось до старта продаж – 28 марта.

Все сотрудники Oculus, как и Цукерберг, с нетерпением ожидали, когда можно будет увидеть, какое применение найдется для продукта, созданию которого они посвятили значительную часть своей жизни. Однако топ-менеджеров все больше тревожило, на каких условиях будет предоставлен доступ к продукту, и спустя шесть дней этот вопрос встал ребром.

«Все тщательно взвесив, – отписал Ириб Цукербергу 2 февраля, – мы убедились в том, что открытый доступ к виртуальной реальности с ПК – самое верное решение, которое сыграет ключевую роль в достижении долговременного успеха».

Под «открытым» доступом Ириб подразумевал возможность беспрепятственно загружать и скачивать ПО для Rift не только с Oculus Store, но и с внешних ресурсов. Для потребителей это важно, поскольку можно будет приобретать контент на других площадках, таких как Steam у Valve или Origin у EA, а также получить доступ к контенту, который запрещен на Oculus Store – например, к порнографии. Для разработчиков это также важно, поскольку в таком случае они будут вольны выбирать, на какой платформе продавать контент, зная наверняка, что смогут реализовать свой продукт даже в случае отказа со стороны Oculus. Наконец, это важно и для дистрибьюторов, так как у них остается достаточно свободы и полномочий для управления собственным интернет-магазином, и в результате они смогут конкурировать с Oculus напрямую.

«То, о чем вы говорите, расходится с моим пониманием процесса, но я открыт для дискуссий… – ответил Цукерберг. – Мне нужно понять, почему такой подход не превращает продукцию Oculus в обычное периферийное устройство для ПК и каким образом это способствует лучшему позиционированию нашей платформы».

На следующей неделе команда топов Oculus провела несколько собраний, намереваясь сообща выдвинуть наиболее убедительный аргумент в пользу открытости. Спеша с одного собрания на другое, они часто проходили мимо того самого неонового знака в восемнадцатом корпусе. Ощущая весь комизм ситуации, они устраивали мозговые штурмы, стараясь помешать генеральному директору Facebook сделать их платформу закрытой.

12 февраля Ириб встретился с Цукербергом, чтобы объяснить ему, почему сохранение открытости хотя бы в отношении базового функционала представляет собой основу стратегии

привлечения пользователей на их платформу. Чем больше сервисов остаются открытыми, тем больше пользователей, разработчиков и дистрибьюторов, а вместе с ними и платформа Oculus, пойдут в рост и будут приносить прибыль за счет сетевых эффектов. Придерживаясь подобной стратегии, корпорация Microsoft завоевала рынок ПК, а Google – рынок мобильных устройств.

Кроме стратегических соображений и удачных примеров из прошлого, в споре также присутствовал идеологический компонент. Ириб, Абраш, Лаки и все остальные топы Oculus придерживались этики открытости в отношении рынка ПК. Цукерберг уважал их точку зрения, однако их доводы его не убедили. Все надежды заполучить кредит доверия, на который, вероятно, рассчитывала команда Oculus, были мастерски обрушены, когда глава Facebook дал понять, что Oculus уже утратил «технологическое преимущество» в противостоянии. С собраниями было покончено вскоре после того, как Цукерберг заявил Ирибу: «Больше не доставайте меня с этим».

Тем не менее Цукерберг все еще надеялся разрешить вопрос путем консенсуса. Через два дня он отправил электронное письмо, в котором набросал сценарий возможного компромисса:

«Итак, мы обсудили два подхода: (1) поддержка только тех приложений для Rift, которые распространяются через наш магазин, включая некоторые исключения; (2) поддержка всех приложений для Rift от любого дистрибьютора.

Предлагаю компромиссный вариант: поддерживать приложения для Rift, которые распространяются через наш магазин или самими разработчиками, и не пропускать те версии приложений, которые реализуют в других магазинах».

Далее Цукерберг перечислил ожидаемые преимущества своего предложения, не умолчав и о возможных подвохах: «Единственное, чего я не понимаю – как заставить Valve придерживаться наших правил независимо от того, какие ограничения мы установим». Предоставив топам Oculus обильную пищу для размышлений, под конец он сказал одну вещь, которая довлела над их умами несколько дней кряду.

«Я, несомненно, высоко ценю ваше мнение, – писал Цукерберг, – но поскольку я принял решение инвестировать в виртуальную реальность, имея в виду предложенную стратегию управления платформой, я не намерен отказывается от своей позиции только потому, что вам этого очень хочется».

Если у кого-то еще оставались какие-то сомнения относительно несговорчивости Цукерберга, все они рассеялись после второго письма, которое разослал топ-менеджерам Oculus

Брендан Мартен, финансовый директор отдела дополненной и виртуальной реальности в Facebook. Среди прочего он сообщил следующее.

• «Марк осознает риски, связанные с использованием закрытой платформы, однако он не считает, что они настолько велики и необратимы, поэтому он готов рискнуть. Он полагает, что закрытую платформу можно в любой момент открыть, а вот идти иным путем намного сложнее».

• «Марк не сомневается, что некоторых сотрудников Oculus огорчит закрытие платформы, но даже если это решение идет вразрез с корпоративной культурой и обескураживает коллектив, оно в полной мере окупит себя… К примеру, сколько сотрудников с большим стажем работы в Oculus (которые, вероятно, будут больше всех противиться закрытию платформы) покинут компанию, отказавшись от своей доли акций? Если они не собираются уходить, сколько человек в результате будет работать хуже? Уйдет ли из компании Джон [Кармак], если он такой принципиальный?»

• «Пока мы не предоставим Марку долгосрочный план успешной реализации Rift, который он сочтет разумным, проект, по моему глубокому убеждению, посадят на голодный паек, и он вскорости заглохнет».

• «У нас три варианта действий: a) предоставить Марку такое обоснование открытости, которое его устроит; b) принять решение о закрытии платформы; c) ввязаться в лобовое столкновение. Учтите, что даже если мы устоим в лобовом столкновении, Марк контролирует бюджет и численность штата, так что Rift так или иначе зачахнет на голодном пайке».

В разгар споров Ириб обратился за советом к генеральному директору Epic Тиму Суини. Тот открыто заявил в ответ, что «как бы то ни было, но закрывать „железо“ Oculus – однозначно плохая идея».

Позже Суини развил свою мысль и дал конкретные рекомендации: «Посмотрите по сторонам. Вы заблокировали Steam, Valve заблокировал Oculus, а все прочие платформы выстроились в боевой порядок. Многие дела делаются втайне, так что вы даже не заметите вражеских позиций, если противник глубоко окопался… Вокруг хватает идиотизма: Amazon отказывается продавать медиаплееры Apple TV, Apple ведет безнадежную борьбу с Google, блокируя рекламу, а прогоревший магазин Microsoft Windows Store не продает оригинальные приложения Windows Apps. Facebook нужно всего лишь подняться над схваткой и выступить в роли надежного и беспристрастного

игрока в каждой нише».

Пока Лаки обдумывал слова Тима Суини, пришло еще одно письмо от Брендана Мартена, которое навело его на мысль. «У меня такое ощущение, что [Марк] считает Google нашим главным конкурентом в долгосрочной перспективе… – писал Мартен. – Google – игрок с наибольшим запасом финансовой устойчивости, который больше всех заинтересован в том, чтобы завладеть обширной нишей виртуальной реальности, проделав примерно тот же фокус, который с нашей помощью хочет провернуть Марк в интересах Facebook. Вам следует рассказать об этом Марку, когда мы вернемся к обсуждению стратегических планов».

Пример Google побудил Лаки крепко задуматься насчет Android, а Android, в свою очередь, подбросил ему идею, которая, по его мнению, должна была сработать.

«Знаешь, что такое „Неизвестные источники?“ – спросил Лаки у Ириба.

Тот не знал, так что Лаки пришлось объяснить. «Лучшее свойство Android – удобная загрузка сторонних приложений, – говорил Лаки, имея в виду приложения, которые скачиваются с других платформ, а не с Google Play. – Все, что от вас требуется – зайти в „Настройки“ и активировать опцию „Неизвестные источники“. В принципе, так можно перепрошить телефон – всего в один клик, безо всякой возни, как с этой чертовой iOS».

Предложение, которое Лаки озвучил Ирибу, состояло в том, что Oculus в сущности следует повторить этот номер. Тогда Цукерберг получит свою закрытую платформу, а пользователи могут снять замок, нажав на одну-единственную кнопку.

Глава 39. Проверка права доступа

МАРТ – АПРЕЛЬ – МАЙ 2016 ГОДА

26 марта Палмер Лаки в красной гавайке и шлепанцах вылетел на Аляску, чтобы лично вручить Oculus Rift некоему Россу Мартину.

«Это первый в мире Oculus Rift, – объяснил Лаки журналисту. – На нем наши подписи – моя, Майка Антонова, Брендана и Нейта. Скоро мы вас навестим и вручим VR-шлем Россу Мартину, первому человеку, сделавшему предзаказ. Погнали!»

Изначально краткосрочная поездка на Аляску задумывалась как сюрприз для первого покупателя Oculus. Но когда Лаки заговорил, стало понятно, что личная доставка заказа значит для него намного больше, чем для Мартина. «Чувак, это невероятно, – сказал Лаки, передавая ему Rift. – Я так долго над ним работал, и ты стал первым человеком, который получил его прямо в руки. Я как будто вкладываю в него все свои труды и отдаю их тебе, так что тебе придется нам отписаться, получил ли ты удовольствие от Rift или типа того».

Мартин пообещал, что непременно отпишется. Потом они немного поговорили о виртуальной реальности, и он поблагодарил Лаки за неожиданный визит: «Прошлой ночью я не мог заснуть. Это потрясающе. Благодарю вас от лица всего онлайн-сообщества и каждого из нас в отдельности за то, что ваша компания остается открытой и популяризирует виртуальную реальность…»

«Я стараюсь делать все, что в моих силах», – ответил Лаки. Потом он пожал руку Мартину и напоследок сказал: «А сейчас я должен поторопиться домой, чтобы продолжить подготовку к выпуску продукта…»

* * *

Жюль Блок лихорадочно строчил код в своей квартире в Нидерландах.

Код, который он писал, предназначался для проекта мечты – плагина под названием Revive. Проект не давал ему покоя – и одновременно вызывал восторг. Радостное возбуждение подпитывалось мыслью, что если Revive сработает, владельцы

Vive получат доступ к играм, которые на данный момент были доступны только на Rift, но в то же время он тревожился, поскольку не мог представить, как к этому отнесутся в Oculus.

Может быть, на него подадут в суд. Может быть, ему заблокируют доступ к приложениям Oculus. А может быть, им вообще все равно. На тот момент вопрос все еще висел в воздухе. Но даже если впереди его подстерегала опасность, Блок твердо решил идти до конца, поскольку речь шла о чем-то большем, чем он сам; дело было в самом принципе и в стремлении доказать, что плагин наподобие Revive технически возможен.

Блок задался целью создать Revive или нечто подобное около года назад, как раз тогда, когда в Oculus впервые заговорили о «монопольном доступе». Как и все геймеры, предпочитающие ПК-версии игр, он рассматривал монопольный доступ как неотъемлемую часть игрового процесса на ПК. Oculus разрушил одно из главных преимуществ ПК-игр – любой игрок может играть в любую игру на любом ПК. Поскольку мотивы Блока были чисты и благородны, он считал, что за такое дело стоит побороться. Когда Oculus отказался от политики открытости, бытовавшей в кругу разработчиков ПК-игр, и сделал шаг в сторону ограничительных практик, характерных для консольных игр, Блок начал размышлять, может ли он что-то этому противопоставить – например, сделать что-то вроде Wine – игры на базе Windows, которая также поддерживалась платформами Linux. В его случае предстояло сделать игры на базе Oculus доступными на HTC Vive.

Блок решил, что для воплощения его замысла лучше всего замахнуться на создание оболочки совместимости между двумя комплектами разработчика – Oculus SDK и OpenVR от Valve. Вскоре он удостоверился, что он действительно *может* состряпать нечто эдакое, но его терзали сомнения, стоит ли браться за это дело. Он пребывал в нерешительности до тех пор, пока в январе 2016 года Палмер Лаки не появился на Reddit в разделе AMA (Ask Me Anything – «Спрашивайте меня о чем угодно»).

«Вы, наверное, не совсем правильно понимаете нашу бизнес-модель, – объяснял Лаки одному из пользователей Reddit, обеспокоенному переходом к монопольному доступу. – Когда мы говорим „Oculus Exclusive“, мы имеем в виду монополию доступа для приложений из интернет-магазина Oculus Store, а не для приложений Rift. Мы не наживаемся за счет аппаратного обеспечения Rift. По этой причине Oculus Store также доступен на Gear VR от Samsung. Gear VR и Rift – первые коммерческие VR-шлемы, которые вскоре поступят в продажу, но в будущем, как я

полагаю, появится широкий спектр аппаратного обеспечения разной стоимости и качества, как на рынке телевизоров и телефонов».

Информация из первых рук успокоила Блока, но больше всего ему запало в душу следующее высказывание Лаки: «Если игра куплена у нас, меня не волнует, будет ли покупатель ее модифицировать; пусть делает с ней все, что хочет. Я уже миллион раз говорил в ответ на льющуюся отовсюду неконструктивную критику, что наша цель состоит не в том, чтобы извлекать прибыль из привязки клиентов к аппаратному обеспечению нашего производства. Иначе с чего бы мы взялись поддерживать GearVR и вести переговоры с другими производителями VR-шлемов?»

Прочтя эти строки, Блок решил продолжать работу. Дождавшись выхода первой стабильной версии Oculus, он сразу же принялся за дело.

Блок с самого начала знал, что одной из самых сложных задач станет прохождение проверки кода сигнатуры Oculus. Проверка входила в число стандартных мер безопасности для предметов аппаратного обеспечения и предназначалась для блокировки запуска взломанных или непроверенных программ. Чтобы обойти проверку, Блок и еще один программист, которому он доверял, создали файл-дроппер Revive Injector, который мог запускаться самостоятельно и обходить систему безопасности Oculus.

В начале апреля Блок уже почти закончил работу над опытной версией Revive. Но как бы он ни радовался такому повороту дел, его по-прежнему тревожила возможная реакция Oculus. Поэтому вместо выпуска кода под собственным именем он решил взять пару псевдонимов – CrossVR и LibreVR. И вот 5 апреля Жюль Блок под псевдонимом CrossVR явил миру свой проект мечты.

* * *

20 мая Oculus выпустил апдейт программного обеспечения, который, помимо прочего, лишил Revive возможности воспроизводить контент Oculus на платформе Vive. Беспощадный ответный удар последовал незамедлительно – многие припомнили Лаки его комментарии на Reddit, цитируя заявление, сделанное несколькими месяцами ранее: «Если игра куплена у нас, меня не волнует, будет ли покупатель ее модифицировать; пусть делает с ней все, что хочет».

Лаки не отрекался от своих слов, однако проблемы создавали не игры, приобретенные в Oculus, а именно контент, распространяемый бесплатно среди владельцев Rift и в особенности игра Lucky's Tale. Дело было не только в соглашении, заключенном со студией Пола Беттнера, исходя из которого расчет производился только после продажи VR-шлемов Rift (в результате чего студия Playful не получала денег за запуск игры на платформе Vive). Большинство претензий сводилось к тому, что при запуске Lucky's Tale на Vive игра сбоила. Этого следовало ожидать, поскольку ее разрабатывали под другой тип аппаратного обеспечения, но это не мешало владельцам HTC и даже рецензентам громить Lucky's Tale.

Интуиция подсказывала Лаки, что даже если бы Oculus лучше объяснил свою систему защиты цифровых прав, практическая реализация избранной стратегии все равно оказалась бы под вопросом.

«Однако мы просчитались, – писал Лаки в сообщении от 25 мая, разосланном всем топам Oculus. – Как ни приятно тешить себя мыслью, что буря уляжется сама собой, как уже не раз бывало, но это не тот случай. Негативные отзывы в СМИ, предательские выпады со стороны авторов, обычно настроенных дружелюбно, тенденциозный настрой множества тредов в Facebook, Twitter и Reddit, разгромные ролики звезд YouTube, набирающие сотни тысяч просмотров – всего лишь симптомы, указывающие на реальную проблему – попытки дискредитации Oculus со стороны людей, которые по сути добиваются того, чтобы мы позволяли им выставлять нас лжецами в силу отсутствия обратной связи. Отмалчиваясь, мы не восстановим доверие публики, и чем дольше так будет продолжаться (особенно если в ход идут откровенные фейки), тем глубже укоренится недоверие к Oculus в широких массах».

Понимая, что положение тяжелое, Лаки тем не менее был настроен оптимистично и не сомневался, что Oculus сможет переломить ситуацию в свою пользу, если у них получится донести свою позицию до широкой аудитории более эффективно и убедительно. «Мы никогда не угодим людям, которые ненавидят Oculus, Facebook, Rift и даже меня лично. Не стоит даже пытаться. Нельзя отрицать непосредственные негативные последствия первоначальной отрицательной реакции, так что повторюсь – не стоит даже пытаться. Что мы можем сделать – так это принять меры, которые помогут нам завоевать симпатии людей, желающих нам победы. В долгосрочной перспективе к ним можно отнести и наших покупателей. Нам это под силу. Для усиления образа неподдельной мощи мы можем взорвать

Выставку электронных развлечений, круто завершить год и выпустить великолепный Touch. За нами не заржавеет; стоит лишь попытаться – и дело, считай, в шляпе».

После четырехдневных колебаний, Ириб в конце концов спросил Лаки, что тот предлагает.

Все эти четыре дня Лаки поддерживал связь с Беттнером и был рад сообщить, что «Пол и студия Playful с удовольствием окажут нам всестороннюю поддержку». Но в более крупном масштабе, заметил Лаки, «мы все еще не согласовали ключевые моменты». А пока согласие не достигнуто, все эти стратегические совещания по большому счету сводятся к пустому теоретизированию.

Глава 40. Карточный домик

ИЮНЬ – ИЮЛЬ 2016 ГОДА

Палмер Лаки выглядел усталым.

За последние несколько лет Пол Беттнер, сидевший напротив в небольшом конференц-зале в помещении Выставки электронных развлечений, наблюдал различные оттенки усталости на примере Лаки, но еще ни разу не видел его до такой степени измученным.

«С тобой все в порядке?» – осведомился Беттнер.

«Ага, – отчеканил Лаки. Нарочито жизнерадостный голос звучал почти естественно. – Просто заработался».

«Давай выкладывай, – сказал Беттнер. – Я уже знаю, как ты выглядишь, когда занят сверх меры. Даже при нашей первой встрече ты из шкуры вон лез, чтобы постараться выпустить ту невероятную штуковину, которую вы, ребята, обещали сделать на Kickstarter».

Лаки улыбнулся: «Да, веселые были времена».

Ненадолго поддавшись ностальгии, Лаки отчасти признался, что его угнетает. Проблемы отправки заказов, ситуация с Revive и, что самое важное, маячившая на горизонте война с Valve.

Беттнер внимательно выслушал его и сказал, что Лаки следует действовать по принципу шахматной игры – обдумывать несколько шагов наперед и перестать обороняться!

«Знаю, знаю», – говорил Лаки.

«Я серьезно, если что. Слишком много компаний загоняют себя в ловушку, занимая оборонительную позицию. А ведь и в этом есть свой резон, верно? Так проще и безопаснее, и ты вроде как ни в чем не виноват. Но сейчас ты проходишь игру на другом уровне, поэтому нужно изменить стиль игры».

«Знаю, – согласился Лаки, хотя и без особого воодушевления. Беттнер не знал наверняка, что послужило тому причиной – банальная усталость и попытка соблюдать приличия, или же осознание того, что, продавая свою компанию, ты в сущности передаешь другому контроль над ситуацией.

«Держись, – сказал Беттнер. – Правое дело в конце концов победит».

«На то и рассчитываем».

«Я и в самом деле верю в то, что хорошее дело рано или поздно пробьет себе дорогу. И тем не менее нужно жестко перехватить инициативу, особенно если учесть, на какой уровень вы вышли. Тебе нужно вести себя, как герой Кевина Спейси в

фильме „Карточный домик“, но, само собой, не превращаться в такого же отморозка».

* * *

Тем временем на противоположном конце страны, в Нью-Лондоне – «городе китобоев» в штате Коннектикут, некто по имени Майкл Малиновски[61], тридцати трех лет от роду, тоже мучился от безысходности. Его переживания не имели ничего общего с виртуальной реальностью, скорее наоборот – безысходной казалась окружающая действительность. Глядя, во что превратилась страна, которую он любил, он испытывал раздражение. Порою ярость вспыхивала с удвоенной силой – например, в такие моменты, как сейчас, поздним вечером, Малиновски все еще не спал, баюкая и укачивая малышку – и испытывал досаду за политический курс государства и жестокую реальность, в которой предстояло жить его маленькой девочке.

Так было не всегда – в этом Малиновски не сомневался ни минуты. Он вырос в этих краях – всего в 10 километрах от того места, где они с женой сейчас жили, так что он точно *знал*, как изменилась жизнь вокруг. Майкл наблюдал все эти перемены собственными глазами. Ранее зажиточный регион теперь представлял собой… скажем так, весьма печальное зрелище, ежедневно напоминающее о том, что было раньше и что могло бы быть.

Проблема заключалась в том, что для «среднего человека» оставалось не так много вакансий. Прославленные китобойные базы? Пропали без следа. Некогда процветающая фабрика Thermos над рекой? Переведена за границу. Атомная электростанция, питавшая энергией предместья? Пришла в упадок после урезания бюджетных дотаций администрацией Клинтона по окончании холодной войны. И при всех этих бедах, если говорить начистоту, Малиновски понимал, что на фоне большинства американцев, живших в Ржавом поясе[62], в центральной части страны и в любом другом небольшом городе, который не дорос до метро, ему и его соседям еще повезло. По крайней мере, у них были два казино – Foxwoods и Mohegan Sun, за счет которых местное сообщество держалось на плаву.

Раньше, в восьмидесятые и девяностые, находилось множество работ, приносивших доход в размере пятидесяти тысяч долларов в год – и этого хватало, чтобы наладить жизнь, содержать семью и каждое утро просыпаться с верой в американскую мечту. А что теперь? Даже если устроиться на

работу в казино, вы будете зарабатывать всего двенадцать долларов в час – и это еще называется *хорошей* работой!

Если жители Нью-Лондона считались счастливчиками, то Малиновски повезло больше, чем кому-либо из них. После колледжа ему удалось получить работу не в казино – он работал в службе технической поддержки компании, выпускающей запчасти. Майкл был воистину благодарен судьбе за выпавший ему шанс. Не проходило и дня, чтобы он не воздал хвалу богу за свое везение, посредством которого мог обеспечивать свою жену Глорию и двух чудесных малышей. Глория, выросшая в неблагополучном регионе на Филиппинах, ревностно следила за тем, чтобы вся семья ежедневно благодарила господа и спасителя. Ввиду сложившихся обстоятельств они жили счастливо под сенью божьего благословения – и тем не менее каждое утро Малиновски не мог не задаваться вопросом, как долго продлится их благополучие.

Когда Майкл начинал работать в своей компании, за рубежом выполнялась лишь малая часть работ. Первоначально на аутсорсинг выносилась только работа службы клиентской поддержки, но с каждым годом все больше коллег попадали под сокращение, а их рабочие места переводили за границу и отдавали работникам, готовым трудиться за малую долю вознаграждения, причитавшегося их американским коллегам. Разумеется, служба поддержки стала работать намного хуже – персонал плохо говорил по-английски и не вполне разбирался в продукции, но это не имело никакого значения, поскольку все издержки, обусловленные низким качеством сервиса, покрывались за счет колоссальной экономии. Теперь за границу были вынесены почти все звенья производственной цепи – планирование, логистика, проектирование и т. д. Малиновски не сомневался в том, чем закончится вся эта история: в США, вероятно, останется небольшой костяк былого коллектива, а все остальное переведут за рубеж.

Почему Малиновски был уверен в таком исходе дела? В сущности, подобная тактика представлялась вполне закономерной для компаний, учрежденных с целью приумножения прибыли акционеров любыми доступными способами, на которые не распространяется законодательный запрет. Потому Майкл ни в чем не винил ни свою компанию, ни какое-либо иное предприятие в стране, проводившее ту же политику.

Малиновски обрушил свой гнев на политиков. *Долбаные политиканы! В конце концов, это они легализовали эту гнилую систему!* Мы отправили их в Вашингтон, чтобы они представляли

там наши интересы – не только мои или твои, а наши, общие для всех американцев, – а они продали нас корпорациям, вместо того чтобы сделать нашу страну еще лучше. А еще они растратили наши налоги на бессмысленные войны, охватившие половину земного шара. Что же, придется устроить им большую стирку.

Первоначальный список кандидатов не особенно обнадеживал. Как и в начале 2015 года, вперед вырвались Джеб Буш от правых и Хиллари Клинтон от левых. Выбирая из двух зол меньшее, Малиновски склонялся в сторону Буша (хотя он лелеял надежду, что республиканцы все-таки выдвинут Марко Рубио, которого он тогда считал лучшим кандидатом в списке). Однако кого бы ни выдвинули – Буша или Рубио, Малиновски опасался, что кандидат-республиканец может выиграть выборы только в том случае, если все вокруг резко поправеют. Два самых населенных штата – Калифорния и Нью-Йорк – при любом раскладе будут стоять за демократов; слишком сложно расшевелить страну, в которой полным-полно избирателей, голосующих, не приходя в сознание; люди вроде его соседей, думающие, что политики про них «забыли», в массе своей полагают, что слова «республиканец» и «демократ» по сути означают одно и то же – «глобалист». Потому за год до выборов Майкл, как и многие американцы по обе стороны континента, со всей очевидностью осознал, что если эти двое – лучшие кандидаты, которых смогло выдвинуть государство, то народ реально поимели.

«Наша страна в большой беде», – заявил Дональд Трамп в июне 2015 года, объявив о своем намерении участвовать в президентской гонке. Само по себе заявление, произнесенное с беспощадной откровенностью, звучало для Малиновски как музыка. Похоже, наконец-то нашелся кандидат, готовый прорваться сквозь заслон политических банальностей. С той же прямолинейностью, с которой он рассуждал об экономике, он говорил и о самих политиках: «У нас есть неудачники. Да, у нас есть неудачники. У нас есть люди, которые не понесли заслуженного наказания. У нас есть люди, ущербные морально. У нас есть люди, которые распродают нашу страну до нитки…все их действия подчинены интересам лоббистов, спонсоров и корпораций-монополистов – да-да, абсолютно все».

Впрочем, Малиновски не сразу вступил в сообщество Trump Train, объединяющее сторонников Трампа. Ему импонировала манера кандидата называть вещи своими именами, но он, честно говоря, поначалу не воспринимал его всерьез – этому парню более пристало быть шутом, а не королем.

Позже, спустя еще пару месяцев, произошел забавный случай:

изречения Трампа так насмешили Малиновски, что ему захотелось большего, чем те крошечные вырезки из записей его выступлений, которые попадали в новости. Для начала Майкл послушал полные версии интервью Трампа, потом посмотрел несколько видео с его речами в рамках президентской кампании – и знаете что? Словно в одной из древних шекспировских пьес, которые проходили в старших классах, Шут внезапно обернулся Мудрецом. Этот парень говорил по-настоящему разумные вещи! Особенно его впечатлил меморандум Трампа по вопросам иммиграции: «США – единственная страна в мире, в которой миграционное законодательство ставит потребности других народов превыше собственных интересов» – не в бровь, а в глаз!

По мнению Малиновски, то были речи истинного Мудреца. Что еще лучше, этот Мудрец давал отпор прессе, которая попыталась было устроить травлю. Когда в СМИ объявили, что Трамп назвал мексиканцев насильниками, он резко возразил и велел журналистам посмотреть саму запись: вопреки их утверждениям, он не говорил, что-де «они насильники», он выразился по-другому – «среди них есть насильники» (также, по его словам, среди нелегальных мигрантов из Мексики были «наркодилеры» и другие «преступники»). Когда пресса продолжила гнуть свою линию, Трамп вновь воспротивился давлению: «Я не буду извиняться за то, что говорю правду», – пояснил Трамп в передаче Fox News.

Трамп не выглядел безупречным героем даже в глазах начинающих адептов вроде Малиновски. Как и всякий верующий человек, он подвергал сомнению религиозный пыл кандидата. Моральный облик Трампа тоже был под вопросом. Он был женат несколько раз, провалил несколько бизнес-проектов и, по неофициальным данным, как будто бы притеснял арендаторов в начале 70-х. Но, по крайней мере, сейчас Трамп, похоже, был счастлив в браке, его дела наладились, а за последние сорок лет сообщений о дискриминирующих действиях с его стороны не поступало, из чего следовало, что слухи оказались недостоверными, а если даже что-то и было, то Трамп пересмотрел свои взгляды. Возможно, это не более чем рациональность, – размышлял Малиновски. Потому что, откровенно говоря, Трамп – козел. Если говорить начистоту, четыре года назад Майкл ни за что на свете не связался бы с этим козлом. Но стоило ему увидеть, как обошлись с Ромни, Малиновски крепко усвоил две вещи. Во-первых, кого бы мы ни выдвинули, нашего кандидата так или иначе будут обвинять в расизме, сексизме и еще черт знает в чем. Во-вторых, хорошему парню не под силу выиграть выборы, так что придется продвигать

козла. Он хотя бы будет на нашей стороне, думал Малиновски. Он хотя бы задаст трепку всем этим либеральным уродам, которые ненавидят Америку и устраивают травлю на почве расовой ненависти. Если смотреть правде в глаза, то мы голосуем вовсе не за святых. Мы голосуем за мужчин и женщин, которые, как нам кажется, сделают все возможное, чтобы улучшить жизнь большинству американцев.

Глубоко переживая за исход выборов, Малиновски хотел принять участие в избирательной кампании. В его случае проще всего было стать интернет-активистом. Он хотел модерировать тематический раздел на Reddit, как и раньше, когда он в течение нескольких лет модерировал разделы «Ромни», «Охота на нацистов» и тому подобные. Именно это обстоятельство в конце концов привело его в раздел под названием «Дональд» (The_Donald).

Раздел «Дональд» был основан в июле 2015 года с целью отслеживания новостей об одном из кандидатов в президенты, который тогда казался совсем бесперспективным. «Масс-медиа будут продвигать материалы от левых, а правых лишат права голоса», – говорилось во вступительной части подраздела. Как большой фанат новостей, к тому же убежденный в том, что СМИ относятся к Трампу предвзято (взять хотя бы тот случай с «мексиканцами-насильниками»), Малиновски, зарегистрированный под ником «jcm267», гордился тем, что ему удалось внести поправку, в корне изменившую суть дела. В конечном итоге, спустя несколько недель после основания «Дональда» Майклу предложили пост главного модератора раздела.

Позиция главного (как, впрочем, и рядового) модератора не предусматривала оплаты и считалась волонтерской. Единственной негласной привилегией представлялась возможность опосредованно влиять на ход обсуждений в сообществе. Модератор устанавливал рамки дискуссии, применял санкции и задавал направление беседы. Малиновски относился к своим обязанностям с максимальной ответственностью, поскольку уже в первые дни кампании Трампа некоторые граждане из числа самых громогласных сторонников отметились прямыми высказываниями о превосходстве белой расы в Интернете или влились в растущую маргинальную прослойку белых националистов, которые не претендовали на господство. Риторика последних строилась главным образом на стремлении создать этнократическое государство только для белых. Но как бы ни расходились во взглядах сторонники расового превосходства и националисты, Малиновски никому не давал спуску. Границы

дозволенного указывал висевший в топе «Дональда» закрепленный пост, в котором не без гордости сообщалось, как «jcm267 забанил расиста» – первое, что видел пользователь, заходя в раздел. К верхнему посту прикреплялась ссылка на пост, в котором Малиновски излагал позицию сообщества в отношении расизма: «Расклад такой: кампании Трампа не нужны клоуны-шовинисты. От таких дебилов больше вреда, чем пользы». Когда забаненный начал угрожать, Малиновски дополнил свою мысль: «Наша страна населена потомками мигрантов со всего мира! Моя жена родом из Азии, в моих жилах смешалась кровь разных европейских народов. Расовая принадлежность далеко не так важна, как утверждают сторонники господства белых, и особенно у нас, в Соединенных Штатах».

Несмотря на столь недвусмысленные заявления от лица сообщества, которых в течение следующих месяцев стало еще больше, СМИ по-прежнему называли раздел «Дональд» «форумом для разжигания ненависти» (Slate) или «фан-клубом Трампа, пропагандирующим евгенику» (Washington Post). Неудивительно, что завсегдатаи раздела совершенно не походили на пай-мальчиков из церковного хора. Участники сообщества вели себя вызывающе и провоцировали конфликты, зачастую опускаясь до хамства. Посты в разделе варьировались от откровенно идиотских («Тед Круз – это отощавший Кевин из сериала „Офис“») и дружеских («Пишу сюда, чтобы сказать вам, ребята, какие вы все здесь чудесные и офигенные») до ехидных («Хиллари – за решетку!») и гневных («Мусульманин убил двадцать геев в Орландо, в СМИ отказываются упоминать о его религии»). Последний пример, в котором говорится о стрельбе в ночном клубе Pulse в июне 2016 года, дает понять, почему участники сообщества «Дональд», по большей части придерживающиеся консервативных взглядов, полагали, что их раздел освещает насущные социальные проблемы, а сторонние наблюдатели и в частности либерально настроенные журналисты считали его «форумом для разжигания ненависти». По версии последних, заострение внимания на религиозных убеждениях стрелка из Орландо также квалифицировалось как разжигание ненависти. Отстаивая свою точку зрения, они отмечали, что это опасно, так как в результате утверждается негативный стереотип, от которого могут пострадать невинные люди. Однако в глазах пользователей «Дональда» такая опасность представлялась ничтожной по сравнению с куда более серьезной проблемой – цензурой в СМИ, выражавшейся в стремлении журналистов опускать и утаивать важную информацию или умалять ее значимость, как в случае с мотивом массового убийства – и все только потому, чтобы не

допустить нежелательных интерпретаций. По мнению Малиновски и других активистов «Дональда», в этом была вся сущность политкорректности: факты намеренно искажались ради защиты чьих-то там чувств, а значимые подробности упоминались лишь мельком. К примеру, нигде не сообщалось, что стрелок из Орландо ранее присягнул на верность ИГИЛ[63], а решение устроить стрельбу в клубе было продиктовано бомбардировками ВВС США на Ближнем Востоке. В такой связи вывод напрашивался сам собой – если не разобраться с первопричиной теракта, подобные трагедии будут повторяться вновь и вновь.

Как полагал Малиновски, либералы, как правило, вообще не замечают, как цензура подгоняет контент под их мировоззрение. Но после стрельбы в Орландо цензура развернулась в полную мощь, что особенно бросалось в глаза на Reddit, так как в разделе «Новости» (r/news) – главном новостном портале сайта, на который было подписано без малого девять миллионов человек, поспешно удалили все сообщения, указывающие на религиозную принадлежность стрелка. Также убрали все комментарии, в которых упоминалось слово «мусульманин». Поскольку в разделе «Новости» свирепствовала цензура, Малиновски и его коллеги-модераторы ударными темпами распространяли все подцензурные сообщения – как-то раз более половины постов из списка топ-25 публикаций Reddit попали туда из раздела «Дональд».

Пренебрежение нормами политкорректности при поддержании нескольких основополагающих правил сообщества, таких как запрет расистских и антисемитских высказываний, представлялось модераторам «Дональда» выгодной тактикой поведения. Малиновски, не колеблясь ни минуты, принял вызов. Его решимость укрепило то обстоятельство, что Трамп, безо всяких сантиментов принявший участь изгоя, прорвался на трибуну с обличительными речами в адрес политиков, которые все как один были «неудачниками», подконтрольными лоббистам, и при этом у него все еще был шанс на успех. Воодушевление помогало ему держаться на плаву, когда «Дональд» стал настолько популярен, что там начали пастись полчища мутных персонажей, которых Майклу и его коллегам-модераторам приходилось банить. Разбирая по долгу службы один неприятный случай, Малиновски однажды был вынужден забанить одного из самых видных модераторов сообщества, когда выяснилось, что тот стал белым националистом. «Если один из модераторов крупнейшего раздела в поддержку Трампа поддерживает людей, от которых сам Трамп предпочел бы отмежеваться, то он ничем не поможет Трампу, – писал Малиновски вскоре после бана. – Такие

модераторы помогают левым, подтверждая их заявления о том, что кампания Трампа основывается на расизме».

Исключительное внимание масс-медиа к разделу «Дональд» служило расплатой за баснословный успех. В августе 2015 года, когда Малиновски принимал бразды правления, в сообществе числилось всего две сотни участников. Теперь, всего лишь год спустя, «Дональд» занимал второе место по популярности среди сообществ Reddit, а количество подписчиков выросло до ста семидесяти пяти тысяч человек. Раздел пользовался таким огромным влиянием, что даже сам Трамп согласился ответить на вопросы пользователей онлайн. И все же, несмотря на популярность раздела и умение Малиновски мастерски разбираться с «фейками» о том, какими ужасными расистами были Трамп и его сторонники, Майкл не мог избавиться от чувства, что он должен делать больше. Ему нужно было приложить максимум усилий, чтобы помочь своему кандидату одержать победу на выборах и вернуть Нью-Лондон на путь процветания.

После нескольких месяцев раздумий Малиновски показалось, что он нашел простое и разумное решение проблемы. При этом он даже представить себе не мог, что его нехитрый замысел самым непосредственным образом затронет судьбу компании под названием Oculus и пути развития технологий виртуальной реальности.

Глава 41. Ловко придумано!

АВГУСТ 2016 ГОДА

«Возможно, это сработает, – сказал Лаки Джейсону Рубину на одной из августовских посиделок. – *Если* мы не будем тормозить, это наверняка сработает».

«Ага, – согласился Рубин. – Главное – подсуетиться раньше, чем они вообще поймут, что произошло».

«Ну да, – ответил Лаки. – Если мы будем действовать быстро и изобретательно, тогда точно получится провернуть все это дело».

Под «этим делом» Лаки подразумевал намерение обеспечить поддержку HTC Vive на Oculus так, чтобы не страдал функционал, оптимизации и общее качество системы. Иными словами, планировалось совершить то, к чему все время стремились в Oculus. Но так как при попытках задействовать официальные каналы Oculus постоянно чинили препоны, небольшая группа сотрудников в числе Лаки, Рубина и горстки инженеров начала разрабатывать план, позволяющий сделать это, не заключая официального соглашения. Главная задача состояла в том, чтобы найти способ обойтись без Valve.

Для того, чтобы осуществить задуманное, Oculus требовалось получить доступ к Vive на уровне операционной системы. Таким образом они могли управлять процессом вывода изображений на экран и напрямую запускать такие технологии, как асинхронное искажение временной шкалы и асинхронное искажение пространства – новую функцию, которую через пару месяцев должны были анонсировать на конференции Oculus Connect 3. В идеале и саму затею следовало бы обнародовать во время OC3. Так или иначе, ее пришлось бы предать огласке, чтобы план сработал, поскольку, как только Valve станет известно о намерениях Oculus, они почти наверняка попытаются перекрыть все обходные пути. По этой причине было крайне важно раскрыть карты в ходе OC3, так как конференция предоставляла наилучшую возможность выступить перед большей частью VR-разработчиков в кратчайшие сроки. Поскольку план Oculus был крайне выгоден для разработчиков, которые отныне могли продавать пользователям Vive контент, разработанный для Oculus, не прибегая к компромиссным решениям, предполагалось, что все они придут в восторг от инициативы Oculus, причем до такой степени, что даже если Valve попытается помешать Oculus,

за этим решением последует мощный ответный удар.

«Итак, по большому счету, – как Лаки заявил Митчеллу, когда были сделаны первые шаги на пути к реализации плана, – мы собираемся последовать примеру Valve и нанести неожиданный удар – в точности так, как они поступили с нами на конференции Steam Dev Days».

Благодаря активным усилиям Лаки и Рубина Oculus как будто бы нащупал рациональное решение проблемы, которое, как им небезосновательно представлялось, подоспеет вовремя, чтобы наделать шороху на OC3 и посеять смятение в VR-сообществе.

* * *

Тем временем, пока Oculus проворно плел интриги, Майкл Малиновски и еще несколько модераторов Reddit-сообщества «Дональд», демонстрирующего самые высокие темпы роста, обсуждали свою многообещающую прорывную идею – создать комитет политических действий, чтобы разместить на всей территории США броские билборды с изображением Трампа, не лишенные ехидства. Как они предполагали, в конечном счете должно было получиться что-то вроде Вредительского комитета, только в поддержку Трампа. (Вредительским комитетом назывался влиятельный комитет политического действия, основанный создателем настольной игры «Карты против человечества» Максом Темкином. Комитет тоже развешивал броские и не лишенные ехидства билборды, но направленные против Трампа; на них красовались надписи вроде: «Если Трамп так богат, почему он до сих пор не выкупил этот билборд?»)

Не все модераторы «Дональда» одобрили идею создания комитета политических действий. Они опасались предпринимать какие-либо действия, связанные со сбором денег в сообществе. Опасения были вполне обоснованны, но Малиновски и еще один модератор по имени Дастин Уорд, зарегистрированный под ником PurpleTricycle, были убеждены, что Трамп все еще занимает последние места в соцопросах. Поэтому им представлялось важным постараться найти применение своей интернет-деятельности в реальном мире. Для начала они рассчитывали вывесить билборды в поддержку Трампа прямо перед зданием Национального комитета Демократической партии. Но когда Малиновски и Уорд стали выяснять, как осуществить задуманное, они узнали, что на одно лишь оформление бумаг, необходимых для официальной регистрации организаций наподобие той, которую они имели в виду, уйдет около девяти тысяч долларов –

намного больше, чем каждый из них мог себе позволить. Им пришлось оставить всякие попытки воплотить свой замысел, пока 9 августа они не получили неожиданное сообщение от потенциального спонсора – Палмера Лаки.

Глава 42. Драма в Интернете

СЕНТЯБРЬ 2016 ГОДА

Тринадцатого сентября НКО[64] Nimble America («Ловкая Америка») подготовила необходимые документы для регистрации организации категории 501(c)(4), которая присваивалась всем некоммерческим структурам, ориентированным на «общественные цели». В случае Nimble America цель заключалась в том, чтобы «разрабатывать и отстаивать законы, правила и правительственные программы для защиты приоритетных интересов Америки, содействия легальной миграции, борьбы с коррупцией и поддержки экономики».

Через четыре дня Малиновски гордо представил организацию Nimble America подписчикам раздела «Дональд» в числе свыше двухсот тысяч человек.

Объявление о создании НКО Nimble America

Создав организацию, мы добились впечатляющих успехов – во всяком случае, мы достигли намного большего, чем каждый из нас поодиночке и, разумеется, несоизмеримо большего, чем Reddit.

Мы убеждены, что Америкой до сих пор управляли плохие лидеры, пренебрегавшие интересами страны и продавшие всех американцев. Под правильным руководством Америка изменит курс, ныне направленный на поддержку посредственности и глобализма, и вновь станет великой.

Своими действиями мы доказали, что шитпосты – мощное оружие, а магия мемов действительно работает. Многие из вас спрашивали, как можно применить все это к реальной жизни. Мы хотели предложить наиболее очевидный способ, подчиненный конкретной цели – не просто продавать футболки ради самих продаж, а продавать футболки для шитпостов. Мы посоветовались с юристами и консультантами Национального комитета Республиканской партии о том, как необходимо организоваться, чтобы делать все правильно, и мы будем соблюдать принцип прозрачности во всех наших финансовых делах на Reddit. Также мы поговорили с админами Reddit, чтобы убедиться в том, что наша деятельность не противоречит их предписаниям.

Итак, мы объявляем о создании НКО Nimble America, Inc –

некоммерческой организации с общественными целями категории 501(c)4, которая будет заниматься шитпостингом в реальной жизни.

У многих при слове «шитпост» возникают ассоциации с самым низкопробным мусорным контентом в Интернете. Сайты Urban Dictionary и Know Your Meme соответственно определяют шитпостинг как «размещение на интернет-площадках для обмена сообщениями бессодержательных постов, не представляющих никакой ценности» или как «совокупность неподобающих поступков и высказываний пользователей интернет-форумов и дискуссионных площадок с целью увести разговор в сторону». Впрочем, с годами понятие эволюционировало. «Сейчас так называют забавные посты. Теперь шитпосты смешные, а не отстойные», – объяснил один из пользователей Reddit комментатору, заметившему, что во многих разделах, похоже, люди «приветствуют шитпостинг и гордятся этим, хотя раньше это слово звучало уничижительно». Конкретно в контексте раздела «Дональд» понятие «шитпостинг» применялось в отношении шуточного контента с сардоническим душком. Самые лучшие и «аппетитные» посты простым языком говорили о сложных проблемах, чтобы прорваться сквозь информационный шум и донести до массовой аудитории некую подспудную великую правду. К примеру, один из самых популярных шитпостов в разделе «Дональд» изображал Хиллари Клинтон обнимающей бывшего сенатора Роберта К. Берда, которого она публично называла своим «другом и наставником», однако, как указывали шитпосты, до начала политической карьеры Берд был известным активистом Ку-Клукс-Клана.

Само собой, сейчас интеллектуальная честность данного шитпоста представляется спорной (к примеру, можно отметить, что Берд позже назвал вступление в ККК «самой большой ошибкой» в жизни). С этим можно соглашаться или нет, но как бы грубо ни звучало слово «шитпост», по существу шитпост не особенно отличается от привычного рекламного блока в печати, за исключением двух моментов. Во-первых, шитпосты могут размещать все желающие, а не только сотрудники рекламного отдела. Во-вторых, на шитпосты, в отличие от традиционной рекламы, не распространяются регулятивные меры. Последнее обстоятельство придавало миссии Nimble America особое очарование.

Как выяснилось, Nimble America, будучи организацией категории 501(c)(4), все же должна следовать кое-каким предписаниям регламента, а так как организация намерена заниматься биллбордами, контент также понадобится

согласовывать с юридическим отделом компании, выбранной в качестве продавца рекламных площадей, в данном случае – с Lamar Advertising, ведущей коммерческую деятельность в США, Канаде и Пуэрто-Рико. В итоге даже в случае возражений против некоторых публикаций в разделе «Дональд» не оставалось сомнений, что контент, который будет распространять Nimble America, практикующая «шитпостинг в реальной жизни», отвечает требованиям закона и регламента.

Чтобы прийти к такому итогу, соучредитель Nimble America Дастин Уорд сразу после публикации вводного поста Малиновски разместил пример биллброда, ранее вывешенного организацией: на нем был запечатлен карикатурный портрет Хиллари Клинтон – фото кандидата в президенты с большим лбом и толстыми, как у бурундука, щеками. Вверху стояла надпись: «Слишком велика для тюрьмы».

Несмотря на то, что Малиновски и Уорд, создавая Nimble America, хотели сделать как лучше, первая реакция подписчиков «Дональда» варьировалась от раздражения («Кто просил лезть?») до презрения, так как многие воспротивились тому, что было расценено ими как попытка мошенничества («Нафиг это дерьмо. Рано или поздно у них начнется золотая лихорадка – это лишь вопрос времени».)

Пытаясь усмирить нарастающую волну негатива, основатели Nimble America написали пост от лица харизматичного Богатого Ловкача, изображавшего Лаки. Поскольку пост намеревались опубликовать от имени своего персонажа, Малиновски и Уорд попросили Лаки просмотреть написанное и заодно поинтересовались, сможет ли он ответить на несколько вопросов. Лаки на тот момент находился в Японии, распинаясь на Международной выставке игр и развлечений Tokyo Game Show, однако ответил, что постарается освободиться – позже он мог позволить себе выкроить немного свободного времени. Тем временем, пока на Reddit продолжали разносить Nimble America, они спросили Майло Яннопулоса, может ли он прокомментировать их послание и тем самым подтвердить легитимность их организации и заодно упрочнить статус их покровителя.

> **Я – Богатый Ловкач. Я поддерживаю Дональда Дж. Трампа, и мне нужна ваша помощь, чтобы разгромить Хиллари Родэм Клинтон с помощью Nimble America. Спрашивайте меня о чем угодно.**

Америка – страна возможностей. Я воспользовался большей частью из них. Я принадлежу к 0,001% населения. Я начинал с

нуля и пробивался наверх собственным трудом…

Я такой же человек, как и вы. Все мы знаем, что Хиллари Клинтон – коррумпированный политик и разжигательница войн, превратившая идею свободы в стриптиз-шоу. Не в хорошем смысле, как те девушки, которые танцуют в бикини на День независимости, а в плохом – она лишает граждан их свобод и раздает полномочия своим спонсорам. Хиллари Родэм Клинтон – не просто продажный политик, который принимает проплаченные решения. Все ее окружение тоже продается и покупается. Элита в курсе, но им все равно. Они знают, что такой кандидат сделает все, что они прикажут.

Я годами поддерживал президентские амбиции Дональда. Я уговаривал его участвовать в последних выборах, но превосходство во властных полномочиях, ресурсах и административном влиянии было на стороне действующего президента и не оставило ему шансов. Если мы позволим династии Клинтонов продолжать в том же духе, ситуация повторится.

Я связался с лидерами сообщества, потому что я предпринимаю все возможное для того, чтобы снова сделать Америку великой. Я уже пожертвовал внушительные суммы Nimble America и буду жертвовать деньги снова. Мне нужна ваша помощь: в течение следующих сорока восьми часов я буду добавлять к вашим пожертвованиям свои – доллар за долларом. Пожертвуйте десять долларов, и я поддержу вас – сокращу полет на своем личном самолете на одну минуту. Пожертвуйте сотню, и я снова вас поддержку и не выпью лишний стакан скотча. Пожертвуйте тысячу, и я поддержу вас, сняв сменное колесо с автомобиля. По-вашему, я хвастаюсь? Обидится ли кто-нибудь? Да, некоторые обидятся, но они уже заранее ненавидят Дональда. Они не выносят успешных людей, которые гордятся своими успехами.

Давайте самостоятельно выстраивать путь к успеху. Ну что, членистоногие с «Дональда», сделаем Америку великой снова с помощью магии мемов?

[–] yiannopoulos_m

Привет, парни, это Майло. Я лично побеседовал с Богатым Ловкачом, разузнал кое-что о нем, о его увлечении Дональдом Трампом и движением в поддержку Трампа. Он действительно миллиардер и поклонник Трампа до мозга костей. Он связался с командой модераторов и проникся их идеей – создать НКО Nimble America, чтобы «развесить шитпосты по всей стране». Хочу сказать, что это стоящее дело, и я его поддерживаю, потому что

они преданы Трампу, и будут продвигать его интересы в политике.

С любовью, ваш опасный педик.

Хо-хо.

Как и в случае с первым анонсом Nimble America, опубликованным ранее в тот же день, пост Яннопулоса вызывал преимущественно гнев и раздражение. Комментарии варьировали от «К чертям этот развод на деньги» до «Майло, мы тебя любим, но ты вряд ли ввяжешься в дело, которое не будет выгодно лично тебе и никому другому». Впрочем, пост Богатого Ловкача публика восприняла теплее; многие участники сообщества принялись строить версии о личности автора (и заодно о реальности персонажа в целом).

Было высказано несколько предположений, кем мог быть Богатый Ловкач. Согласно самой популярной версии, под этим ником скрывался Питер Тиль[65], также упоминались Илон Маск и Карл Айкан[66]. Однако в конечном счете участников сообщества, похоже, не слишком интересовало, кем был этот персонаж; их куда больше занимал другой вопрос: почему он счел необходимым не называть себя, если он действительно принадлежит к 0,001% населения. Его поступок отдавал трусостью. Почему бы ему не заявить открыто о поддержке Трампа?

[–] Богатый Ловкач

Я могу лишь ответить вопросом на вопрос: где все богатые, влиятельные и публичные приверженцы Трампа?

Ответ: мы не отваживаемся открыть рот. В противном случае нам грозит крах. Я никогда не мечтал о том, чтобы мой бизнес угодил в черный список из-за политических взглядов наших сотрудников, но я не могу сказать того же самого о многих сторонниках Хиллари Родэм Клинтон.

Попытки объясниться не изменили сути дела, потому как на тот момент ущерб уже был нанесен. В глазах сообщества Nimble America в лучшем случае представлялась неудачным воплощением хорошей идеи, а в худшем – аферой от начала до конца.

В связи с негативной реакцией сообщества Малиновски на следующий день покинул пост модератора: «Я ухожу не потому, что считаю, будто мы поступили неэтично, – писал он, – а потому, что к дебюту можно было подготовиться намного лучше. Нападки на Nimble America в результате плохо подготовленного старта полностью отвратили меня от мысли о дальнейшем сотрудничестве со здешней командой модераторов». Малиновски

тяжело переживал уход – все-таки он присматривал за «Дональдом» с первых дней, когда на раздел было подписано всего двести человек; на его глазах количество подписчиков выросло до двухсот тысяч. Все, чего он хотел, – помочь команде Трампа. Он был готов к появлению некоторого количества скептиков, но не ожидал такого уровня агрессии со стороны своего родного сообщества.

Глава 43. The Daily Beast

22 СЕНТЯБРЯ 2016 ГОДА

Где-то в Тихом океане – координаты неизвестны – Палмер Лаки вглядывался в горизонт, стоя на носу круизного лайнера «Ривьера». Перед ним раскинулась пронзительная синева, сиявшая безмятежностью. Вокруг царила идиллия – по крайней мере, так должно было быть. Но прямо сейчас ничто в мире не имело значения, кроме одного-единственного обстоятельства: Лаки, по-видимому, становился самым ненавидимым человеком в Кремниевой долине.

Пока он размышлял о последствиях, зажужжал телефон, оповещая о новом сообщении: **Какого черта?**

Телефон зажужжал снова, потом еще раз и еще.

Текстовое сообщение 2: Ты видел мои письма, я не мог выразиться яснее.

Текстовое сообщение 3: Я спросил: «Вы согласны?», и он ответил: «Конечно».

Текстовое сообщение 4: Если он даже после этого письма будет продолжать в том же духе, они напросятся на судебный иск.

На какое-то мгновение Лаки оценил иронию, которой была пронизана сложившаяся ситуация: прямо сейчас, на краю разверзнувшегося ада, лишь горстка людей знала о том, что должно было вот-вот произойти. Один из них – тот, кто сейчас слал Лаки текстовые сообщения – был ему практически незнаком, и, несмотря на весьма неоднозначную (причем весьма заслуженно) репутацию, в данном случае всего лишь пытался поддержать своего собрата из числа сторонников Трампа. Этого парня звали Майло Яннопулос.

Майло Яннопулос: Я понимаю, что тебе от этого не легче.

Майло Яннопулос: Скажи, чем я могу помочь.

Майло Яннопулос: Я никогда не видел, чтобы Beast позволял себе такие подлости.

Под словом Beast подразумевалось интернет-издание The Daily Beast, а «Конечно» относилось к обещанию, которое дал Яннопулосу репортер The Daily Beast Гидеон Резник два дня назад после краткой переписки, которая начиналась так:

От: Гидеон Резник
Кому: Майло Яннопулос

Дата: 20 сентября 2016 года
Тема: Небольшой вопрос
«Здравствуйте!
Надеюсь, у вас все хорошо. Мне хотелось бы узнать, известно ли вам что-нибудь о благотворительной деятельности организации Nimble America. Когда у вас выпадет свободная секунда, дайте мне знать. Спасибо».

> > > **От:** Майло Яннопулос
Тема: Re: Небольшой вопрос
Кратко по сути вопроса
«Все, что я делал, – подтвердил личность миллиардера. Я могу попросить его, чтобы он поговорил с вами. Я тут ни при чем.
Если хотите, могу сказать вам, кто этот миллиардер, но это не для печати…»
Однако даже «не для печати» Яннопулос не собирался раскрывать инкогнито миллиардера – по крайней мере, не получив на то разрешение самого Лаки. На тот момент он пытался понять, какую цель в действительности преследует Резник: задумал ли он статью о Nimble America либо упоминание этой организации служит лишь отправной точкой для «сенсационной публикации» о самом Яннопулосе?
С точки зрения большинства такого рода подозрения покажутся параноидальными, однако опасения Яннопулоса были оправданы и естественным образом вытекали из его экстравагантной натуры, находившей особое удовольствие в том, чтобы доводить людей до белого каления. Сущность его характера резюмирует высказывание Яннопулоса в интервью LA Times в конце 2015 года: «Мне нравится раздражать „правильных“ людей, я люблю потешаться над солидными цензорами. Я хочу расширить границы наших представлений о приемлемых высказываниях в Интернете».
При такой манере поведения неудивительно, что журналисты часто писали заметки о выходках Яннопулоса. В сущности, именно этого он большей частью и добивался в рамках своей картины мира, так что он даже не возражал против того, чтобы репортеры осыпали его упреками… но только при условии, что они сообщают по-настоящему достоверную информацию. По его мнению, заметка, которую о нем написал Резник месяцем ранее, была не вполне достоверной: «Редактор Breitbart Майло Яннопулос собрал сто тысяч долларов на благотворительность, но ничего не отдал». Яннопулос счел, что это – неприкрытая ложь: «На учреждение благотворительной организации уходит много времени, – спорил он. – Все пожертвования остались

нетронутыми». Но даже безотносительно того случая опыт подсказывал ему, что Резник куда более заинтересован в охоте за головами политических противников (в число которых попадали все сторонники Трампа), чем в донесении достоверной информации. В связи с этим Яннопулос решил, что Резник стремится написать нечто такое, что выставило бы Nimble America аферой и убедило бы читателей, что у организаторов нет никакого богатого спонсора. Кроме того он, вероятно, хотел заявить, будто все деньги, собранные организацией, отправятся прямиком в карман Яннопулоса. Предвидя подобное развитие событий, Яннопулос ответил: «В чем суть вашей статьи? Вы снова явились по мою душу?»

> > > **От:** Гидеон Резник
Тема: Re: Небольшой вопрос

«Невозможно сделать статью из одного подтверждения подробностей о личности миллиардера, потому что кем бы он ни был, это не будет считаться документальным подтверждением».

> > > **От:** Майло Яннопулос
Тема: Re: Небольшой вопрос

«Я тут ни при чем. Все, что я сделал, – подтвердил личность миллиардера, которого знаю лично».

> > > **От:** Гидеон Резник
Тема: Re: Небольшой вопрос

«Понятно. Не могли бы вы назвать имя миллиардера, чтобы я мог провести независимую проверку? Если я не буду говорить, что узнал его имя от вас?»

В этот момент Яннопулос связался со спонсором Nimble America (а им был не кто иной, как Палмер Лаки), переслал ему переписку и спросил: не возражает ли Лаки против того, чтобы он дал его контакты журналисту, иначе тот от него не отстанет?

Лаки не собирался отказываться от своего заявления на Reddit: «Мы [сторонники Трампа] не отваживаемся даже открыть рот. В противном случае нам грозит крах», но ему не хотелось, чтобы его политические убеждения были преданы огласке. Яннопулос его понимал и не хотел подставлять. «Если бы я работал в насквозь либеральной Кремниевой долине, – сказал ему Яннопулос, – мне бы не хотелось, чтобы кто-то узнал, что я консерватор!» В поисках решения, которое бы удовлетворило каждую из сторон, Яннопулос спросил Лаки, согласится ли он побеседовать с Резником при условии, что тот заранее пообещает не раскрывать его личность.

Лаки ответил, что он не возражает против анонимного упоминания своей персоны в будущей статье. Тогда Яннопулос связался с Резником и предложил познакомить его с «миллиардером» при одном условии:

От: Майло Яннопулос
Кому: Гидеон Резник
Тема: Re: Небольшой вопрос
«Не публикуйте статью без его непосредственного разрешения. Вы согласны?»

> > > **От:** Гидеон Резник
Тема: Re: Небольшой вопрос
«Конечно. Мы постараемся получить подтверждение у него самого».

По-видимому, это «конечно» не помешало журналисту нарушить соглашение. Но прежде чем серьезно ввязываться в дело, Лаки хотел убедиться, что Яннопулос уверен, что Резнику можно доверять.

Секунду поразмыслив, Яннопулос сказал, что уверен в надежности Резника. Несмотря на то что всего месяц назад он опротестовал его статью, Майло отметил, что Резник обращался с источниками цитат, вводными комментариями и прочими указаниями вполне этично. Более того, напоследок Яннопулос заявил Лаки: «Защита источников – первое правило журналистики. Я знаю, что многие издания ведут нечестную игру – поверьте мне, я, возможно, знаю это лучше, чем кто-либо еще, но я и вправду не могу представить, чтобы Гидеон [Резник] нарушил данное слово. Это было бы грубейшим, просто-таки вопиющим нарушением журналистской этики. Никто не решится на столь отъявленное преступление против журналистского достоинства».

Лаки согласился с его логикой и разрешил Яннопулосу представить его Резнику. Спустя несколько минут Лаки получил электронное письмо от репортера The Daily Beast.

От: Гидеон Резник
Кому: Палмер Лаки
Копия: Майло Яннопулос
Тема: Re: Гидеон – познакомьтесь с Палмером
«Благодарю вас, Майло, за то, что вы нас познакомили. Ставлю вас в копию и возвращаюсь к нашей беседе с Палмером.

Очень приятно с вами познакомиться, Палмер! Я хотел бы получить кое-какие сведения об организации Nimble America. Что

вам о ней известно? Вы в ней состоите? Какой у нее план действий? Дайте мне знать, когда у вас будет возможность. Большое спасибо!»

> > > **От:** Палмер Лаки
Кому: Гидеон Резник
Тема: Re: Гидеон – познакомьтесь с Палмером
«Здравствуйте, Гидеон,
давайте через двадцать минут побеседуем по телефону?»

Через двадцать минут Лаки и Резник созвонились. Лаки подтвердил, что Яннопулос не имеет отношения к Nimble America (за исключением того, что он подтвердил, что у организации действительно есть богатый спонсор), ответил на несколько вопросов о том, чем его привлекла Nimble America, и пояснил, как он в первый раз связался с основателями организации – Дастином Уордом и Майклом Малиновски, с которым Лаки позже познакомил Резника.

Вскоре после того разговора Резник задал Лаки еще один небольшой вопрос:

От: Гидеон Резник
Кому: Палмер Лаки
«Еще раз спасибо за то, что нашли время для разговора. Позвольте задать вам еще один маленький вопрос по итогам беседы: не вы ли – тот самый Богатый Ловкач с Reddit и не вы ли опубликовали пост о пожертвованиях вечером в субботу? По данным сайта Комитета политических действий, Богатый Ловкач – зажиточный спонсор организации, так что я просто сопоставляю информацию».

Ответить на вопрос было сложно, так как сам Лаки не писал этот пост, опубликованный под ником «Богатый Ловкач», который придумали Уорд и Малиновски для спонсора Nimble America. Тем не менее, заключил Лаки, аккаунт создавался от его имени, так что даже если он и не писал тот пост лично, то все равно был убежден, что несет ответственность за все, что постят под его ником.

От: Палмер Лаки
Кому: Гидеон Резник
«Этот аккаунт создала команда Nimble America, но да, он ведется от моего имени. Насколько мне известно, у организации больше нет богатых спонсоров».

> > > **От:** Гидеон Резник

Кому: Палмер Лаки

«Выходит, они разместили пост от вашего имени, чтобы собирать пожертвования? И вы знали об их намерениях?»

> > > **От:** Палмер Лаки

Кому: Гидеон Резник

«Я разместил пост, но не я создавал аккаунт».

> > > **От:** Гидеон Резник

Кому: Палмер Лаки

«Так это вы разместили пост с просьбой о пожертвованиях?» [ссылка на Reddit]

Ну-ну, думал Лаки. Проанализировать информацию не так-то сложно: я говорю, что я отвечаю за публикацию, однако для каждого, кто знаком со мной и моим стилем, очевидно, что пост Богатого Ловкача содержит фрагменты, на которые я никогда не сподобился бы. Взять, к примеру, фразу о превращении идеи свободы в стриптиз-шоу: «Не в хорошем смысле, как те девушки, которые танцуют в бикини на День независимости», или, что особенно бросается в глаза: «Пожертвуйте сотню, и я снова вас поддержку и не выпью лишний стакан скотча» – притом что я вообще не пью спиртного!

От: Палмер Лаки

Кому: Гидеон Резник

«Да, я разместил пост под руководством парней из Nimble America. Как я уже говорил, им следовало прежде позаботиться о хорошем послужном списке и только потом объявлять сбор средств».

> > > **От:** Гидеон Резник

Кому: Палмер Лаки

«Понятно. Итак, вы отправили кому-то текст поста, чтобы он опубликовал его от вашего имени? А у вас хорошо налажен контакт с руководителем Nimble America? Прошу прощения, не пытаюсь вывести вас из себя».

> > > **От:** Палмер Лаки

Кому: Гидеон Резник

«Я сам разместил текст. Нужно было отправить им письменное извещение?»

Что примечательно, ни во время переписки по электронной почте, ни во время краткой беседы по телефону Лаки ни разу не пересматривал своего мнения и не разрешал Резнику упоминать в

статье его имя. Уорд и Малиновски, в который раз подтвердившие желание Лаки сохранить анонимность, тоже не давали такого разрешения. Поэтому Лаки был ошеломлен, когда спустя пару дней редактор The Daily Beast Бен Коллинз связался с отделом связей с общественностью Facebook и сказал: «Мы готовим статью о Палмере Лаки, который сегодня сообщил нам, что принимал участие в создании политической организации под названием Nimble America и пожертвовал ей крупную сумму наличными… Организация основана двумя модераторами раздела „Дональд“ на Reddit, в котором часто создают мемы на тему превосходства белой расы».

Лаки еще не знал, какой тон взял The Daily Beast и даже не догадывался, чего следует ожидать после выхода статьи. Но если предположить, что основной посыл звучит примерно так: «Палмер Лаки оказался сторонником Трампа!» или «Основатель Oculus пожертвовал десять тысяч долларов организации, развешивающей билборды в поддержку Трампа», ему следовало ожидать, что ответная реакция будет примерно той же силы, что и в случае Питера Тиля, когда «выяснилось», что тот поддерживает Трампа и выступил с речью на Национальном конвенте Республиканской партии в июле. Впрочем, реакция могла оказаться еще жестче. Вероятно, дело было в сроках: до выборов оставалось всего шесть недель. И вот наконец-то The Daily Beast выдал заголовок – пусть некорректный, зато аппетитный:

Миллиардер с Facebook тайно спонсирует трамповский генератор мемов: *основатель Oculus Палмер Лаки финансирует группу сторонников Трампа, распространяющих грязные мемы о Хиллари Клинтон.*

Сразу после выхода статьи Лаки начали забрасывать сообщениями. Некоторые из них были от Майло Яннопулоса:

> **«На моей памяти Beast еще ни разу не опускался до такой низости».**
>
> **«Уму непостижимо»**
>
> **«Похоже, что они активно лепят нового Питера Тиля»**
>
> **«По-твоему, я во всем виноват? Я тогда запаниковал и попросил тебя с ним связаться. Я знаю, что он тебе солгал и подставил тебя, но мне кажется, что я перед тобой в ответе. Я знаю, что делать».**

Лаки не спешил отвечать – он был явно не в том состоянии. Его не в меру занимал вопрос, в какой вселенной организацию,

которая успела явить миру всего один билборд, окрестили «генератором мемов». С каких это пор карикатура на кандидата в президенты с подписью «Слишком велика для тюрьмы» – причем, черт ее подери, довольно безобидная, была причислена к «грязным мемам»? И в каком мире «мемами» называли то, что находится за пределами Интернета, в реальной жизни? Ответ был очевиден: все это происходит в мире, в котором сейчас живет Лаки. И в этом мире практически нет шансов, что после статьи в The Daily Beast читатель поверит, что Лаки вовсе не главарь банды троллей, злорадно подкручивающий усы.

Однако погодите, подумал Лаки. Может быть, еще остается проблеск надежды, и найдется какой-нибудь смелый журналист, который опровергнет информацию The Daily Beast до того, как она укрепится в общественном мнении? Неужели не найдется хотя бы кто-то, кто нажмет на тормоз и скажет: «Подождите! Если, по вашему предположению, этот парень запустил генератор мемов, то нельзя ли хотя бы взглянуть на какие-нибудь из них?»

К сожалению, все надежды на что-то подобное потерпели крах через пятнадцать минут после выхода статьи в The Daily Beast, когда выдающийся блогер и предприниматель Энил Дэш затвитил сообщение, которое увидели все пятьсот тысяч его подписчиков: «Почему под каждым политическим хэштегом в Twitter уйма троллей-расистов? Одна из причин состоит в том, что их финансирует основатель Oculus». Через три минуты Дэш добавил еще пару предложений: «Этот парень, @PalmerLuckey (Палмер Лаки), вложил несколько миллиардов долларов, полученных от FB, в открытое финансирование идей превосходства белой расы. Питер Тиль одобрил поглощение».

В течение следующего часа Дэш получил множество благодарностей за «разоблачение» Лаки и решил отдать должное источнику. «Эту историю нам поведали [авторы] @GideonResnick (Гидеон Резник) и @oneunderscore_, – написал Дэш в своем Twitter. – Я только распространил информацию – впрочем, не без удовольствия».

Что ж, информация действительно распространилась мгновенно.

В течение следующего часа сюжет The Daily Beast о «генераторе мемов» и заметка Дэша о «Тролле с идеей превосходства белой расы» слились в единое целое, дав начало новому сюжету под названием «Палмер Лаки = расистский мегазлодей», который мгновенно разлетелся по Интернету. Статьи, вдохновленные яростными твитами, влекли за собой новые твиты, цикл повторялся снова и снова, механизм поддерживал сам себя, тем самым подтверждая, что отголоски

негодования, как всегда, были порождены шумихой, которая наилучшим образом способствовала раскрутке самых прибыльных замкнутых сообществ. Ниже приведены примеры высказываний, которые постили в Интернете и публиковали в СМИ в течение двух последующих часов.

18:45 **@rbottoms:**
@anildash (Энил Дэш), вы только что запилили самый крутой сюжет года о цветных в IT. Спасибо.

18:46 **@JohnLeguizamo** ✔:
@PalmerLuckey, почему вы пытаетесь упразднить нашу демократию, спонсируя мемы против Хиллари? Вы хотите, чтобы #Трамп стал нашим президентом? Что с вами случилось?

18:46 **@ScrutaGames:**
Пока @PalmerLuckey не уйдет со своей должности в @oculus, мы отключим поддержку Oculus в наших играх.

19:04 Статья *Boing Boing*:
«Почти миллиардер» из Facebook Палмер Лаки тайно спонсирует генератор расистских и хейтерских мемов в поддержку Трампа

19:05 **@brant** ✔:
Шовинист!

19:09 **@josefkstories:**
Привет, @PalmerLuckey, вы никогда не думали о том, чтобы поддержать борьбу с малярией или полиомиелитом своими деньгами, или финансирование расистских троллей – первое, что взбрело вам на ум?

19:10 **@ironicaccount:**
Тот чувак, который собирал деньги на Oculus Rift на Kickstarter, определенно ставил перед собой кошмарные далеко идущие цели.

19:21 **@CodyBrown** ✔:
Самое потрясающее, что @PalmerLuckey не изобретал ядро VR-технологий. Сделка с FB стала возможной благодаря прототипам, которые «позаимствовали» у Valve.

19:41 **@rbottoms:**

По сути, вся эта история дает понять, что мечты о высокотехнологичной нирване только для чистопородных белых – не баг, а фича.

19:56 **@DanaHoule:**
Месть расистского паршивца с идеей-фикс о превосходстве белой расы, расистских и сексистских паршивцев-ботаников

20:08 Статья в Business Insider:
Создатель Oculus Rift Палмер Лаки финансирует группу сторонников Трампа, выпускавших мемы

20:09 **@TTLabsVR:**
Привет, @oculus, @PalmerLuckey ведет себя невыносимо. NewtonVR отказывается от поддержки Oculus Touch, пока Лаки остается в компании.

20:11 **@samfbiddle ✔**:
Этот парень оказался большим говнюком? Да ну?!

20:19 **@LeftWingMilitia:**
Грядет Великая Французская революция 2.0, и мы увидим, как ваша голова скатится в корзину вместе с головами всех недостойных.

20:26 **@Papapishu ✔**:
Я тащусь от нового слогана PlayStation VR: «Виртуальная реальность… без мемов о Холокосте».

20:46 **@LukePlunkett ✔**:
Маск: Давайте полетим на Марс.
Лаки: мемопревосходствебелойрасы. jpg

21:03 **@GhostofGhostDad:**
Я могу заразиться расизмом, примерив VR-шлем от Oculus?
Я никогда, НИКОГДА в жизни не буду покупать гаджеты Oculus.

Когда Лаки проснулся следующим утром, историю уже раздули настолько, что в нее оказалась втянута и его девушка. «Она часто говорит гадости о феминистке Аните Саркисян, насмехается над „воинами социальной справедливости“[67] и выкладывает в Twitter свои фото с мероприятий в поддержку Трампа», – писал репортер *Gizmodo* Брайан Менегус о Николь

Эдельманн. Статьи такого рода были большей частью спровоцированы фразой с майского митинга сторонников Трампа, которую затвитила Эдельманн: «Мне приятно, что все вы здесь такие разные!» Хотя Эдельманн воспринимала эти слова совершенно искренне («Я встретила столько замечательных людей разных рас, разного возраста и с разным образованием!»), ее комментарий сочли саркастичным и преподнесли как одно из доказательств шовинистских убеждений.

Лаки подумал, что его девушку вообще не следовало втягивать во все это. Если прессе угодно его травить, замечательно. Но устраивать травлю Николь, на которую вскоре посыпалось столько оскорблений и угроз в Twitter, что она удалила свой аккаунт – это вообще ни в какие ворота.

Лаки жаждал реванша. Ему хотелось защитить свою девушку, он хотел подробно рассказать о своей политической позиции и опровергнуть каждое лживое заявление о своей персоне, которое успели напечатать СМИ за последние сутки. Но, как и во время вчерашнего разговора, Лаки воздержался, поскольку он ожидал дальнейших указаний от Facebook.

Параллельно Лаки переговорил с Рибом, который предложил ему подготовить речь, чтобы публично обсудить свои убеждения и объяснить, как же так получилось. Речь должна звучать непринужденно и убедительно, посоветовал Брендан.

Именно так и хотел поступить Лаки – признаться в своих взглядах вслед за волной кошмарного и совершенно неправдивого черного пиара. Хотя обстоятельства ему явно не благоволили, он по крайней мере мог открыто выразить свои мысли – озвучить свои опасения насчет Клинтон и заявить о поддержке Трампа, а также объяснить, чем его привлекла мелкая организация под названием Nimble America и чем она на самом деле занималась. Воодушевившись этой мыслью, Лаки принялся составлять речь, продолжая ожидать реакции Facebook.

В конце концов прозвучал глас свыше, а именно – от самого Марка Цукерберга, написавшего текст публичного заявления, которое Лаки должен был разместить в Интернете:

«Я глубоко сожалею о том, что мои поступки негативно отразились на имидже Oculus и наших партнеров. Недавние публикации в новостях не вполне корректно отображают мои взгляды.

Предыстория такова: я пожертвовал десять тысяч долларов НКО Nimble America, потому что я думал, что у них есть свежие идеи относительно взаимодействия с молодыми избирателями посредством нескольких билбордов. Я придерживаюсь либертарианских взглядов; в прошлом я публично поддерживал

Рона Пола и Гэри Джонсона, и я также намерен голосовать за Гэри на предстоящих выборах.

Я верен принципам честной игры и беспристрастного подхода. Я не писал посты под ником „Богатого Ловкача“ и не уничтожал свой аккаунт. В сущности, я даже не поддерживаю Дональда Трампа на выборах, мои симпатии на стороне Гэри Джонсона. Сообщения СМИ о том, что я основал НКО Nimble America либо работаю на нее, не соответствуют действительности. Я более не планирую делать какие-либо пожертвования в пользу этой организации.

Кроме того, мои поступки – мое личное дело, которое никоим образом не отображает позицию Oculus. Приношу извинения за ущерб, нанесенный сообществу моими действиями».

«В сущности, я даже не поддерживаю Дональда Трампа на выборах».

Среди прочих содержавшихся в тексте высказываний, которые Лаки счел возмутительными, это место казалось самым мерзким – именно здесь проходили границы допустимого. «Это же откровенное вранье, – сказал Лаки при встрече с немногими близкими друзьями из Oculus. – Что мне делать?»

Как и стоило ожидать, ему посоветовали нанести ответный удар – разместить в Интернете материал, правдиво отображающий его политические взгляды. Но, как пояснил Лаки, текст заявления написали в Facebook, так что у него не оставалось пространства для маневра. Хотя именно так и надо было поступить, сокрушался он.

Тогда Ириб выдвинул еще одно предложение под видом братского совета – обратиться в истинную веру и стать активным открытым приверженцем Гэри Джонсона. С учетом всех обстоятельств заявление от Facebook не будет казаться событием чрезвычайной важности. Если нужно произнести именно такие слова, чтобы выйти сухим из воды, их придется произнести, не так ли? Однако Лаки, охваченный внутренним конфликтом, продолжал колебаться.

Тем не менее в конечном итоге у него оставалось всего два варианта: Разместить Пост с Извинениями или Потерять Работу. Впрочем, были и хорошие новости: руководство разрешило опустить проблемное место – то самое, в котором говорилось, что «я даже не поддерживаю Дональда Трампа на выборах».

Так почему же Facebook пошел на уступки? Может быть, холодный рассудок взял вверх. Лаки, наверное, было бы приятно думать, что дело обстоит примерно так. Однако, скорее всего, кто-то сказал Цукербергу, что он перегибает палку, заставляя подчиненного отрекаться от поддержки того или иного политика.

А может быть, в Кремниевой долине попросту набралось достаточно людей – пусть немного, но все-таки довольно ощутимое количество – которые могли узнать, что в отречении Лаки нет ни слова правды.

Тем не менее в десять минут восьмого тем же вечером Лаки разместил на своей личной странице в Facebook заявление, написанное Цукербергом.

Несмотря на то, что при предъявлении ультиматума Лаки предпочел Сохранить Работу, его положение в Facebook оставалось шатким. Было начато внутреннее расследование. Лаки по-прежнему запрещали что-либо постить в соцсетях и *настоятельно* рекомендовали «продлить отпуск» еще на несколько недель – причем рекомендовали настолько настоятельно, что по факту у него не оставалось выбора.

Лаки и в обычных обстоятельствах страдал бы от того, что его отлучили от Oculus. А сейчас, накануне Oculus Connect, это было особенно мучительно. Причем это было не какое-нибудь рядовое мероприятие – на нем планировалось впервые продемонстрировать автономную VR-гарнитуру – точнее, ее собирался представить *сам* Лаки. Выпуск продукта должен был стать кульминацией долгой и упорной работы, знаменуя собой начало нового путешествия по виртуальной реальности. И Лаки уже не был уверен, что он в этом путешествии участвует.

Глава 44. ОСЗ

6 ОКТЯБРЯ 2016 ГОДА

«Всем доброе утро, – сказал Брендан Ириб, приветствуя аудиторию в числе двух с лишним тысяч разработчиков в Конференц-центре МакЭнери в Сан-Хосе, где должна была состояться конференция Oculus Connect 3. – За последний год в нашем сообществе произошло множество событий. Мы прошли путь от комплектов средств разработки и прототипов до вовлечения миллионов пользователей в виртуальную реальность. Миллионы людей во всем мире получили возможность опробовать нашу разработку. Но во главе угла стоит контент, который создаете вы. Благодаря ему виртуальная реальность стала возможной. Проделанная вами работа вызвала к жизни сотни примеров погружения в VR на платформе Oculus – от игр и развлечений до образования и науки. Благодаря вам наша ниша начинает расширяться. Спасибо!»

После кратких аплодисментов Ириб пригласил на сцену Марка Цукерберга и передал ему эстафету, чтобы тот изложил основные тезисы утренней программной речи.

«Прежде чем начать, – обратился к аудитории Цукерберг, – я хотел бы сказать, что нам крайне важно видеть всех вас сегодня в этом зале вместе с нами. Я вижу множество людей, с которыми мы долгое время сотрудничали. Многие прямо сейчас находятся в виртуальной реальности. Также я вижу многих ветеранов индустрии. Именно благодаря вам эта технология сегодня вышла на финальный этап разработки. Так что большое вам спасибо за ваш труд и за то, что вы с нами».

* * *

Ха-ха!

Лаки смотрел презентацию с ноутбука у себя дома и не удержался от презрительной ухмылки, услышав комментарий Цукерберга. Он понимал, почему Facebook не разрешил ему присутствовать на мероприятии, но он продолжал думать, что это в корне неправильно. Сам себе он казался покойным донором, наблюдавшим откуда-то из чистилища, как с его органами резвится кто-то другой.

МАРК ЦУКЕРБЕРГ

«На мой взгляд, последние пару лет наша отрасль развивалась намного быстрее, чем можно было надеяться. Когда мы два года назад купили Oculus, водрузив свой флаг на новой территории и полагая, что виртуальная реальность станет следующей платформой для развития вычислительной техники, еще никому не удавалось выпустить современный коммерческий VR-продукт. Тогда еще не было ни датчика движения Touch, ни виртуальной руки. На тот момент, разумеется, никто даже не догадывался, что прямо сейчас, всего через два года, число активных пользователей VR-продуктов превысит миллион человек».

Если представить разработки Oculus в виде органов Лаки, то Touch стал бы его сердцем. Очевидно, что множество людей содействовали воплощению в жизнь этой разработки – к примеру, Патель и Калиновски, но с самого начала именно Лаки первым стал агитировать в пользу виртуальной руки. Еще до начала кампании по сбору средств для Oculus на Kickstarter он уже создавал прототипы ручных контроллеров. Теперь, когда официальный выпуск Touch был назначен на 6 декабря, это событие стало для Лаки чем-то вроде морковки на удочке, примирившей его с отстранением от должности и внушающей надежду, что ему разрешат вернуться хотя бы ко дню выпуска продукта.

* * *

«Сейчас, – продолжал Цукерберг, – первый шаг на пути к продвижению виртуальной реальности в реальном мире заключается в разработке базового технического обеспечения. Именно это и происходит на наших глазах, верно? Я считаю, что процесс в сущности продвигается намного быстрее, чем все мы ожидали. Как вам известно, в начале года мы стартовали несколько позже и немного замешкались с Rift, зато теперь разработки стремительно движутся к завершению. В конце года мы намерены вручить вам готовый Touch, и мы с радостью ожидаем этого момента».

Еще четверть часа Цукерберг разглагольствовал о подготовке демоверсии VR для мировых лидеров, перспективах виртуального образования и беспрецедентных темпах роста Facebook (на тот момент число пользователей достигло 1,7 миллиарда человек, при этом компания контролировала четыре наиболее востребованных приложения из шести), после чего наконец

перешел к жемчужине презентации – автономной VR-гарнитуре.

«Итак, на сегодня, – пояснил Цукерберг, – существуют две категории VR-продуктов. К первой относятся мобильные VR-устройства наподобие Gear VR – они великолепны и отличаются невысокой стоимостью, их можно брать с собой куда угодно. Ко второй категории относятся ПК-версии виртуальной реальности, такие как Rift – на данный момент они обеспечивают наиболее качественные ощущения от пребывания в виртуальной реальности. Они действительно круты! Устройства запускаются с мощного компьютера, из чего следует, что они стоят несколько дороже, а поскольку вы привязаны к компьютеру, их нельзя брать с собой, выходя из дома. Таким образом, мы убеждены, что нашли золотую середину между двумя полюсами, создав отдельную категорию автономных VR-продуктов, которые отличаются высоким качеством ощущений и доступной ценой, и при этом мобильны. Устройства не привязаны к ПК и оснащены функцией трекинга наизнанку, так что они способны отслеживать ваше месторасположение при реальном перемещении. Сейчас мы над этим работаем. Пока еще рано делать какие-то заявления…так что я не хочу вас чрезмерно обнадеживать!»

Аудитория разразилась смехом.

Нейт Митчелл, стоявший за кулисами, тоже рассмеялся. Речь Цукерберга возымела оглушительный успех, с каждой минутой укрепляя уверенность в том, что виртуальная реальность достаточно жизнеспособна, чтобы влиться в мейнстрим. Тем не менее, хотя Митчеллу нравилось, как складываются обстоятельства, он считал, что без Лаки все мероприятие выглядит как-то ненормально.

«Итак, – объявил Цукерберг, и его голос разнесся по аудитории, – давайте посмотрим, насколько далеко продвинулись наши разработки».

Публике продемонстрировали с экрана минутный видеоролик Santa Cruz.

«Для нас большая честь отправиться в путешествие вместе с вами, – подытожил Цукерберг. – Теперь, чтобы вы узнали побольше о платформе, я бы хотел представить вам соучредителя Oculus, ответственного за выпуск продукта, – Нейта Митчелла».

Митчелл обратился к гостям мероприятия, поведав о некоторых занятных наработках, которые вскоре должен был представить Oculus. Вслед за ним выступило еще несколько человек – например, Джейсон Рубин, Макс Коэн и Елена Рачитски, после чего очередь наконец-то дошла до Майкла Абраша. Когда он поднимался на сцену, чтобы держать речь о не столь близком будущем виртуальной реальности, по залу в знак

приветствия поплыли приглушенные аккорды песни «The Future's so Bright, I Gotta Wear Shades» («Будущее светит так ярко, что хочется надеть темные очки») в исполнении рок-группы Timbuk3.

«Я хочу вам кое-что сообщить, – коротко сказал Абраш в ходе вступления. – Я болею и чувствую себя совершенно разбитым. По ходу дела мне будут приносить сюда чай, так что я заранее прошу извинения за то, что мне, возможно, придется время от времени прерываться, чтобы глотнуть чая и попытаться подавить приступ кашля. Вообще-то мне следовало остаться дома и лежать в постели. Но в этот год мы запускаем коммерческий VR-продукт, и я ни за что на свете не пропустил бы это знаковое мероприятие, ставшее кульминацией цепочки потрясающих и невероятных событий, о которые еще пять лет назад никто и мечтать не смел. А ведь это пока только начало. Самое интересное у нас еще впереди… По моему убеждению, вы достойны того, чтобы хоть краем глаза увидеть, каким ярким станет будущее, которое вы приближаете своим трудом. Само собой, я могу ошибаться в деталях. По правде говоря, я даже уверен, что кое в чем точно окажусь неправ. Но я глубоко убежден, что в целом уловил тенденцию: довольно многие мои прогнозы сбудутся, так что через пять лет виртуальная реальность в ее сегодняшней версии будет восприниматься как предшественница VR-продуктов будущего».

Предсказания, как пояснил Абраш, подразделяются на семь различных категорий: оптика и дисплеи, графика, отслеживание взгляда, аудио, интерактивность, эргономика и машинное зрение. «Теперь, когда вы уже четко уяснили, что я излагаю только свое личное мнение и ничего не гарантирую, давайте заглянем в будущее…»

1. Оптика и дисплеи: «Я полагаю, что через пять лет мы придем к разрешению 4К × 4К на каждый глаз… с полем обзора 140 градусов. Как следствие, на каждый градус будет приходиться по 30 пикселей. Изображение будет не настолько четким, как при нормальной остроте зрения – по единице на каждый глаз, но этого будет достаточно, чтобы пройти проверку зрения для получения водительских прав… Для расширения поля обзора при более высокой разрешающей способности понадобится совершить прорыв в оптике… [но] линзы Френеля и обычные линзы типа „рыбий глаз“ не позволяют добиться существенного расширения поля обзора свыше 100 градусов без критических искажений. Поэтому нам потребуются новые технологии в оптике. Я не знаю, какая технология позволит нам добиться нужного эффекта, однако не сомневаюсь, что мы прорвемся далеко за 100 градусов».

2. Графика: «Фовеальная визуализация [техника

визуализации, в основе которой лежит точное отслеживание движений зрачков, сокращающее сценарий разработки за счет снижения качества изображения на периферии] за пять лет станет базовой VR-технологией… и тем не менее такое возможно только при условии абсолютной точности отслеживания взгляда во всем спектре движений глаз у всех пользователей без исключения».

3. Отслеживание взгляда: «Для достижения предельной точности и абсолютной достоверности отслеживания взгляда, вероятно, потребуется всего лишь собрать побольше данных и дополнительно проработать инженерную часть. Возможно, необходимо провести серьезные исследования и разработать новые технологии. В любом случае, бесперебойное отслеживание взгляда играет главную роль в будущем виртуальной реальности, и я уверен, что через пять лет проблема будет решена. Однако я вынужден признаться, что это самое слабое место моего прогноза».

4. Аудио: «Через пять лет у вас появится возможность легко и быстро создавать персонализированные продукты с HRTF-функцией (Head-Related Transfer Function – функция моделирования восприятия звука). Персонализированные HRTF-устройства позволят ощущать направленность и степень удаленности источника звука, как в физическом мире, так что виртуальные помещения будут выглядеть более убедительными, и вы, возможно, даже не поймете, почему так получается».

5. Интерактивность: «Oculus Touch настолько хорош, что, как мне кажется, он и его дальнейшие модификации будут оставаться передовыми разработками по крайней мере в течение следующих пяти лет, а может быть и дольше. Весьма вероятно, что контроллеры, подобные Touch, станут аналогом мыши в виртуальной реальности. Также с их помощью можно будет набирать текст на виртуальной клавиатуре путем воспроизведения движений пальцев по реальной поверхности или прямо в воздухе; такая опция окажется весьма практичной и полезной».

6. Эргономика: «VR-устройства станут более легкими и сбалансированными, так что нам будет удобнее регулировать параметры настройки. Но я рассчитываю, что апофеозом перемен станет появление беспроводных VR-шлемов благодаря усовершенствованию машинного зрения».

7. Машинное зрение: «В течение следующих пяти лет границы между физическим миром и виртуальной реальностью будут все больше размываться… Благодаря дополненной виртуальной реальности мы получим полноценную модель реалистичного зрения и будем полностью контролировать

каждый пиксель. Таким образом у нас появится возможность модифицировать реальность и дополнять ее виртуальностью по своему усмотрению в самом буквальном смысле слова. Любая часть изображения может быть виртуальной или реальной либо представлять собой смесь виртуальных и реальных элементов, тесно взаимосвязанных между собой. К примеру, можно будет изменять цвета и текстуры реальных поверхностей и накладывать реальные текстуры на виртуальные поверхности. Также можно будет отправить свою модель пространства кому-то еще, так что эта локация сама по себе станет виртуальной. И что, наверное, еще круче, у нас появится возможность взаимодействовать друг с другом в этом пространстве».

Под конец Абраш предпринял экскурс в прошлое, вернувшись к событиям пятилетней давности, с которых начиналась вся эта затея. «Летом 2011 года, – вспоминал он, – в кофейне в Кирклендe, штат Вашингтон, я встретился с Атманом Бинстоком, который сейчас занимает должность главного разработчика архитектуры Oculus. Я пытался убедить его перейти к нам и вместе работать над дополненной реальностью… Атман решил, что он действительно хочет изменить свою жизнь; он прямо-таки подметки рвал, чтобы поскорее осуществить задуманное. Неудивительно, что виртуальная реальность настолько продвинулась вперед – по забавному совпадению именно пять лет спустя – и все потому, что он сделал правильный выбор».

Абраш сделал паузу, пережидая волну аплодисментов. «В высказывании Атмана есть одна строчка, которую я не могу не процитировать: „Сценарий, по которому в действительности происходят технологические революции, побуждает талантливых людей сосредоточить все силы на своевременном решении важных проблем.“ Оглянитесь вокруг и хорошо присмотритесь к помещению, в котором вы находитесь. Когда в виртуальной реальности настанет будущее, его создадите вы. Спасибо».

Глава 45. Изгнание

ОКТЯБРЬ – НОЯБРЬ – ДЕКАБРЬ 2016 ГОДА

После Connect для Лаки настали тяжелые времена, затянувшиеся на несколько недель. Новые статьи о нем продолжали появляться каждый день; его называли расистом, антисемитом и гомофобом. Пытаясь подсчитать, сколько «друзей» к тому времени от него отписалось, он то и дело сбивался со счета. В то же время Палмер все еще ждал, когда Facebook разрешит ему вернуться к работе, но «пара недель» превратилась в «еще парочку», которая, в свою очередь, сменилась рекомендацией «лучше дождаться окончания выборов».

Таким образом, Лаки остался наедине с большим количеством свободного времени. Со времен жизни в трейлере он уже давно не оказывался в настолько неопределенном положении. Стараясь унять беспокойство, он создал в Google Docs файл, озаглавленный «Сопоставление клеветы».

Я создал данный файл затем, чтобы навести порядок в мыслях и сохранить здравый рассудок, построить планы на будущее и задокументировать прошлое, сосредоточиваясь на фактах, пока память о них еще свежа. Ниже приведен тред, который со временем будет подвергаться изменениям, но для начала следует упомянуть вот о чем.

Я пожертвовал десять тысяч долларов НКО Nimble America, разместившей некий билборд. На билборде была изображена карикатура на Хиллари Клинтон с подписью «Слишком велика для тюрьмы». Также планировалось выпустить еще несколько билбордов. Организация и ее руководство никогда не занимались троллингом и травлей кого-либо и ни разу не были замечены в действиях, которые можно квалифицировать как проявления расизма, сексизма, антисемитизма и гомофобии. Точно так же они никогда не проводили интернет-кампаний по очернению кого-либо и в сущности не предпринимали никаких других действий, кроме продвижения своих билбордов и футболок в реальном мире.

Упоминание «шитпостинга в реальной жизни» на сайте организации – не более чем неудачная отсылка к понятию, обозначающему создание постов с нулевой информативной ценностью или вообще не содержащих никакой информации, что, само собой, не может служить реальной целью какой-либо агитационной кампании. Широкий спектр различных информагентств и влиятельных блогеров по неведению либо по

злому умыслу обвиняют меня и Nimble America в троллинге, травле, манипуляции общественным мнением и подражании общеизвестным попыткам штаба Клинтон размещать в Интернете проплаченные анонимные посты через организацию Correct the Record, которые, однако, не вызывают особого интереса у пользователей по обе стороны баррикад. Парни из Nimble America плохо подготовились к старту из-за недостатка организаторских навыков, но в сущности они нормальные ребята, которым не нравится Хиллари Клинтон. И да, им действительно нравится Дональд Трамп, причем их взгляды разделяет едва ли не полстраны.

Сюжеты, которые создают и распространяют СМИ, расходятся с реальностью, однако публика, которая их отслеживает и наращивает клики, в большинстве своем принимает их как должное. К этой публике относятся сотрудники FB – как нынешние, так и бывшие. Немногочисленные издания выступают со справедливой критикой в адрес этих публикаций, указывая на сомнительную репутацию лиц, упоминаемых в статьях, и вероятность манипуляции. Многие полагают, что мне не следовало публично вмешиваться во все эти дела, но личные выпады против меня, которые продолжаются и по сей день, большей частью спровоцированы ложной информацией.

В результате столь плачевного положения вещей горстке СМИ и блогеров удалось состряпать и протолкнуть сюжет, который состоит из нескольких ложных утверждений и бесчисленной мелкой лжи, и тем не менее широкие массы, у которых нет желания разобраться во всех деталях самостоятельно, принимают его за чистую монету.

Нельзя возлагать вину на общественность. Публика не обязана выдавать мне кредит доверия. В отличие от упомянутых журналистов, люди не подписывались на поиски истины и не обязаны доносить ее до ведома широкой публики. Опровергать всякую чепуху намного труднее, чем распространять ее. Многие лживые слухи, циркулирующие в Сети, сами по себе до поры до времени кажутся незначительными, однако публичное разоблачение обмана затягивается до бесконечности, что позволяет медиа с легкостью умалять их значимость и отвлекать внимание от большого обмана, смещая акценты, как им вздумается.

К сожалению, сотни мелких неправд, собранные воедино и повторяемые без конца, имеют большую власть над умами, чем может показаться большинству из нас. Восстановить истину проще, когда есть возможность непосредственно контактировать с людьми, но когда в массовом сознании ты становишься кем-то

вроде суперзлодея, это нереально. Итак, мемы о суперзлодее…

Остаток документа представлял собой растущий список с примерами самых одиозных статей и короткими пометками, разъясняющими, что с ними не так.

Поразительно (хотя, разумеется, вполне ожидаемо), но ни одно издание не опубликовало ни одного из разоблачительных мемов. Можно подумать, что если бы Лаки на самом деле стоял во главе армии расистских, сексистских и антисемитских троллей, в прессе появились бы статьи (и даже слайд-шоу!) с перечнем самых гнусных мемов, созданных организацией Nimble America либо на ее деньги, а также просто распространяемых ею.

Именно тогда, спустя неделю после выхода статьи The Daily Beast о «генераторе мемов», девелоперская компания Scruta Games, первой пригрозившая прекратить поддержку Oculus до тех пор, пока Лаки не покинет свой пост, опубликовала серию любопытных твитов.

• «Мы не нашли ни единого доказательства заявлению The Daily Beast, что Лаки финансировал разжигание ненависти. Только один корявый билборд – и больше ничего».

• «Так что нас ввели в заблуждение, уверяя, что он спонсирует разжигание ненависти, и мы клюнули – было дело».

• «Если доказательств против Лаки нет, мы в порядке эксперимента подведем итоги работы по поддержке Oculus».

Если к такому заключению сподобилась прийти компания Scruta Games, небольшая независимая студия игр, то информационные агентства, освещавшие казус Лаки и Nimble America, несомненно, должны были сделать аналогичные выводы. Тем не менее, вне зависимости от сделанных выводов, СМИ так и не удосужились ни опровергнуть, ни уточнить информацию и внести коррективы в ранее опубликованные материалы. Напротив, объявив Палмера Лаки Расистским Суперзлодеем, можно было получить кликабельный сюжет, поэтому по интернету продолжали расползаться всевозможные небылицы, которые Лаки добавлял в свою коллекцию фейков на Google Docs.

«Я только что прочел твой Google Doc, – сообщил Джо Чен, беседуя с Лаки по телефону. – Мне такие подборки кажутся совершенно безумными».

«Ну да», – отозвался Лаки.

«Больше всего бесит то, что можно было рассказать всю правду без прикрас и набрать достаточно просмотров, – сказал Чен. – Достаточно было просто написать что-то вроде: „Палмер Лаки оказался сторонником Дональда Трампа“. Но они зачем-то

сделали этот вброс о троллях, превосходстве белой расы и прочей чепухе».

«Не говоря уже о том, что Николь пострадала от разглашения личных данных, – добавил Лаки. – В Интернет просочились сведения о месте ее проживания и в особенности о том, что мы живем вместе, что вряд ли понравится консервативным жителям горных поселений».

«Как у нее дела?»

«В отличие от меня, она еще не привыкла к нескончаемому потоку ненависти из Интернета».

«Я понял. Я вот что хочу сказать… тяжело поверить, что такое может сойти с рук».

«Погоди, – сказал Лаки, выискивая что-то в компьютере. – Вот, нашел. У меня в „Записках“ на десктопе стоит цитата Трампа. „У нас на удивление лживые СМИ“, – сказал однажды Трамп. Журналисты – самые лживые из всех людей, с которыми вы когда-либо сталкивались».

Чен рассмеялся.

«Так-то, – сказал Лаки. – Предали даже те, кого я считал друзьями или, по крайней мере, здравомыслящими людьми. Никто не протянул мне руку помощи. Даже вопросов задавать не стали, а сразу начали требовать, чтобы меня отстранили – аккурат после того, как заблокировали меня в соцсетях. И это притом, что журналисты должны быть честнее, чем их друзья».

«Кто больше всех тебя удивил?» – спросил Чен.

«Не скажу, – ответил Лаки. – Не хочу толкать людей под колеса, как они меня, особенно сейчас, когда есть немалая вероятность того, что кто-то из них передумает. Вероятно, я уже не смогу снова подружиться с теми, кто яростно требовал моей отставки, но тем не менее».

«Мне очень жаль, чувак. Даже не знаю, что еще сказать. Просто на душе паршиво».

«Я вовсе не ожидал, что кто-то ради меня пожертвует карьерой, но весьма примечательно, никто не захотел за меня вступиться. Их реакция наглядно показывает, что самое правильное решение – никогда не отстаивать своих убеждений, если пресса их не одобряет, никогда не заступаться за тех, на кого ополчились СМИ. А о том, чтобы уличить прессу во лжи, даже речи быть не может».

«Мне очень жаль, чувак, – еще раз сказал Чен. – В самом деле жаль».

«Да ладно, чего уж там», – ответил Лаки.

«Позволь задать тебе еще один вопрос обо всей этой истории, если ты не против. Когда ты разместил тот пост с извинениями, а

на следующий день все завертелось – почему ты не выступил и не сказал открыто: да, мне нравится Трамп. И вот почему…»

«Это долгая история, – сказал Лаки. – Сейчас я еще не могу об этом говорить. Но ты ведь знаешь, какие у меня принципы: делай то, что правильно, а не то, что модно».

«Поэтому ты всегда мне нравился, – сказал Чен, надеясь приободрить Лаки. – Так когда, по-твоему, тебе разрешат вернуться на работу?»

«После выборов, – ответил Лаки. – Надеюсь, к тому времени страсти улягутся».

«Вот как! Звучит неплохо. Но… а что, если Трамп победит?»

Всего за несколько недель перед выборами вероятность победы Трампа казалась смехотворно низкой, причем настолько, что в день голосования Лаки, предвкушающий президентство Клинтон и всерьез опасавшийся пересмотра правил хранения огнестрельного оружия, только то и делал, что слонялся по оружейным магазинам округа Ориндж – Ade's Gun Shop, Ammo Bros – и еще кое-каким точкам и скупал огнестрел.

В ночь после выборов Лаки надеялся улететь обратно в Сан-Франциско. К моменту вылета стало ясно, что противостояние кандидатов будет жестче, чем изначально предполагалось: Клинтон по-прежнему лидировала, однако в штатах Огайо и Висконсин, превратившихся в главное поле битвы, Трамп показал результаты выше ожидаемых.

Перелет из округа Ориндж в Сан-Франциско длится недолго – порядка девяноста минут. Тем не менее многим пассажирам того рейса показалось, что распростертая внизу страна изменила очертания. Когда Лаки во время приземления и даже чуть раньше включил телефон, он заметил, что многие люди, сидевшие с ним рядом, плакали. Похоже, в этот раз Трамп, черт его подери, выигрывал.

Несколько секунд спустя Николь встретила Палмера в аэропорту. На пассажирском сиденье автомобиля его ждал сюрприз – красная кепка с надписью «Снова сделаем Америку великой»[68]. Потом они вдвоем отпраздновали столь невероятную победу Трампа, пропустив пару стаканчиков в баре под названием Yard House. Николь пила пиво, а Лаки литрами поглощал восхитительный лимонад.

«Что, если Трамп победит?» – Палмер вспомнил вопрос, который задал ему Чен несколько недель назад. Теоретически расклад не особенно изменился бы: Лаки сделал все, что от него потребовал Facebook, и пришло время, когда ему можно было вернуться на работу, однако на практике ситуация усложнилась. Если о настроениях в Facebook можно было судить по реакции на

приезд Лаки, тогда большинство работников Oculus испытывали смесь удивления, ужаса и досады.

Похоже, гремучая смесь эмоций обрела концентрированное выражение в создании отдельной группы внутри сообщества Facebook, которая называлась «Смена курса» (Refocusing Our Mission) и быстро набирала популярность. Вступительное слово на страничке («Судя по результатам выборов-2016, Facebook провалил свою миссию») давало понять, что победа Трампа, по мнению членов сообщества, должна подвигнуть Facebook сменить стратегию.

Хотя ощущение безысходности, которое, вероятно, испытывали участники группы, вызывает естественное сочувствие, некоторым работникам Facebook, находящимся по разные стороны политического спектра, казалось, что сама мысль о том, что результаты выборов указывают на какой-то промах Facebook, несет некую сверхъестественную угрозу. Откровенно говоря, это и был не особенно приятный ответ на вопрос, раздававшийся все чаще и чаще: что в сущности такое Facebook? По мнению основателя группы и сотен других сотрудников, сразу же в нее вступивших и принимавших активное участие в ее деятельности, Facebook в своей основе служил своеобразным орудием социальной инженерии, некой таинственной рукой, призванной подводить пользователей к «правильным» политическим взглядам.

Иными словами, поскольку Цукерберг часто называл Facebook «чем-то вроде утилиты», сотрудники истолковали исход выборов в точности так же, как известие AT&T о победе Рейгана над Мондейлом, сделав вывод, что пора пересмотреть основные задачи всей этой затеи с объединением телефонных линий в единую сеть.

Помимо группы «Смена курса», сущность низового движения в Facebook, наверное, лучше всего раскрывает популярный подзамочный пост под названием «Facebook (компания) сломался», размещенный после выборов. Пост написал сотрудник отдела управления сообществами.

«Мне еще ни разу не было так стыдно за свое место работы, хотя это чувство для меня совсем не ново. Я работаю в отделе управления сообществами, где мы регулярно сталкиваемся с темной стороной нашего бизнеса…Мы подвергаем цензуре высказывания людей – и заявляем о своей открытости, ведем проамериканскую политику – и говорим о том, что мыслим глобально, каждый день выражаем обеспокоенность по какому-либо поводу – и ничего не предпринимаем.

Но сейчас все совсем по-другому. Мир вокруг нас распадается

на части, а мы молчим… История нам этого не простит… Мы тоже к этому причастны.

Я никогда не прощу себе того, что я – часть этой системы… Я никогда не прощу себе того, что думаю о таких вещах, так стабильный доход и ипотека, когда в моих краях умирают люди, а других просто вышвыривают из их страны.

Никогда себе этого не прощу».

Лаки продержали в изгнании до конца ноября, когда ему наконец-то сообщили, что внутреннее расследование не выявило случаев неподобающего поведения с его стороны. Да, Лаки, я точно знаю, что ты был готов вопить от счастья! Когда два месяца назад я сказал об этом, тебе следовало меня послушаться! Но сейчас это все дела давно минувших дней. Тогда Лаки по-настоящему заботило только скорейшее возвращение на работу.

Поскольку в январе компании предстояло судиться с ZeniMax, в Facebook потребовали, чтобы он больше сосредоточился на подготовке к суду, а не на делах Oculus, однако разрешили вернуться в офис на пару дней в начале декабря.

Возвращение Лаки вызвало у персонала смешанные чувства. Многие коллеги, в особенности те, кто пришел в Oculus до поглощения, были рады его видеть и говорили, что компания очень соскучилась по его руководству, но в то же время сотрудников, недовольных возвращением, похоже, было не меньше. Их поведение говорило об отвращении к самому факту существования Лаки. Лаки в какой-то степени их понимал. Он надеялся, что они озаботятся поиском истины и постараются хотя бы немного вникнуть в обстоятельства дела, заключив, что многое из того, что пишут о нем и Nimble America, – банальная ложь. Но с тем же успехом он мог признать, что журналистские расследования не входят в круг их обязанностей. Однако даже если обязать коллег, питавших к нему отвращение, разобраться в деле, Лаки не сомневался, что среди них наберется немало тех, кто по-прежнему будет считать его врагом только потому, что он поддерживает Трампа.

Так или иначе, Палмер собирался заново завоевать симпатии подчиненных. Он хотел, чтобы ему дали возможность объясниться с каждым сотрудником компании, у которого оставались вопросы относительно его личностных качеств или политических убеждений. Потому он загорелся желанием устроить сессию вопросов и ответов, на что Facebook ответил, что сессию можно будет провести только после того, как скандал утихнет. Тем не менее было очевидно, что страсти еще недостаточно улеглись, так что провести сессию и обсудить инцидент все еще не представлялось возможным.

В то же время Лаки теперь мог разослать электронные письма всем сотрудникам Oculus. Он старался выражаться предельно кратко, но в то же время хотел наглядно показать, что он вовсе не закосневший в предрассудках монстр, о котором говорили все те статьи, и намерен оставаться на своем посту как можно дольше, насколько это в его силах.

От: Палмер Лаки
Дата: 4 декабря 2016 года

В понедельник я возвращаюсь в офис и хочу сказать коллективу пару слов. Это не займет много времени.

Во-первых, я бы хотел прояснить один момент. Я никогда не был приверженцем расизма, травли, мизогинии, антисемитизма и разжигания ненависти и не поддерживаю эти движения.

Многие наши сотрудники нашли время для обратной связи, и я им очень благодарен. Ситуация довольно непростая. Жизнь преподала мне несколько суровых уроков, причем некоторые из них стали достоянием общественности, что ударило не только по мне самому, но и по многим коллективам и людям, которые были так или иначе со мной связаны. Я приношу извинения всем, кому досталось.

Представление ситуации в СМИ некорректно отображает мои действия и ценности. Как и прежде, я всей душой предан великолепной команде, объединившей разных людей с различными взглядами и убеждениями, и всячески поддерживаю вас. Я знаю, что в прошлые два месяца некоторые сотрудники усомнились в моей преданности. Прошу вас, не сомневайтесь во мне – со своей стороны я продолжаю делать все возможное, чтобы Oculus стал инклюзивным работодателем.

Я всецело предан Oculus; для меня большая честь быть частью самого лучшего и, несомненно, самого талантливого коллектива в VR-индустрии. Следующие пятьдесят лет я намерен посвятить строительству будущего виртуальной реальности и бороться за торжество виртуальной и дополненной реальности, а также технологий, которые последуют за ними. Если у кого-то есть вопросы, озвучьте их в комментариях или просто подтягивайтесь сюда, мне было бы приятно с кем-нибудь встретиться. Свяжитесь со мной, и мы все устроим.

Глава 46. Комедийный сериал (ZeniMax против Oculus)

ЯНВАРЬ 2017 ГОДА

«До чего же криво снято!» – изрек федеральный окружной судья Эд Кинкид, не удержавшись от критики в адрес фото, которое показал ему главный юрист ZeniMax Энтони Сэмми.

Фото представляло собой зернистый снимок, сделанный скрытой камерой видеонаблюдения. На нем был запечатлен Джон Кармак, выходивший из офиса id Software летним вечером 2013 года. Ответчики – Лаки, Ириб и Кармак, а также их адвокаты и полчища репортеров, наводнившие зал заседаний Далласского окружного суда и с нетерпением ожидавших, когда судья Кинкид начнет слушания, не видели на фото ничего необычного и примечательного. Однако в ZeniMax придерживались иной точки зрения; им казалось, что карман Кармака оттопыривается – вероятно, оттого, что в кармане мог находиться предмет, представляющий коммерческую тайну. Потому за несколько минут до того, как в зал должны были пригласить присяжных, юристы ZeniMax попытались включить фото в число улик.

Судью Кинкида фото не впечатлило. «Я не яйцеголовый компьютерщик, в отличие от вас всех, – сказал он, – но все равно продолжайте».

Судья и юрист ZeniMax еще какое-то время спорили насчет неказистого фото, пока Кинкид наконец не вынес постановление, что его можно отнести к уликам, однако обвинения, связанные с оттопыренным карманом, не принимаются. Все это время Лаки не мог отделаться от мысли, что в изображении на фото воплотилась вся суть судебного процесса, инициированного ZeniMax. По его мнению, дело в сущности было ничем иным как теорией заговора (весьма показательно, что суд происходил всего в нескольких минутах ходьбы от Дили-Плаза, где застрелили Джона Ф. Кеннеди). С тех пор, как дело впервые представили на рассмотрение суда, ZeniMax при каждом удобном случае предъявлял в качестве улик самые обычные вещи, вырванные из контекста и цепочки причинно-следственных связей, выстраивая взамен совершенно невероятные версии, как будто из шпионского романа. Вот так фото Кармака, выходившего из здания, превратилось в доказательство его причастности к плану похищения «коммерческих тайн». Аналогичным образом

демонстрация прототипа Ирибу, Митчеллу и Антонову 4 июля, о которой Лаки годы напролет рассказывал в интервью, внезапно превратилась в «тайное совещание» будущих похитителей. Впрочем, нужно было отдать должное ZeniMax – уж они-то знают, как грамотно вешать лапшу на уши. И хотя Лаки питал слабость к добротным конспирологическим теориям, пришло время разоблачить одну из них.

Несмотря на тяжесть обвинений, ставших предметом судебного разбирательства, во время первой недели слушаний в материалах дела порою иногда встречались забавные моменты. Однажды Кармак заявил, что «никогда бы не стал пользоваться „Макинтошем“, разве что под угрозой расправы», в другой раз судья Кинкид не без сарказма сказал страдающему от жажды свидетелю, что ему «пора промыть сифоны». Отдельные моменты поднимали настроение, однако все они померкли на фоне показаний эксперта Дэниэла Джексона, оценивавшего тяжесть убытков, понесенных ZeniMax. Его выступление порою казалось настолько абсурдным, что создавалось впечатление, будто зачитывают сценарий для низкопробного ситкома…

Материалы окружного суда США (Северный округ штата Техас) – дневной протокол

Г-жа УИЛКИНСОН, юрист Oculus, задала вопрос эксперту ДЭНИЭЛУ ДЖЕКСОНУ, привлеченному ZeniMax для оценки ущерба, о том, вправе ли присяжные выносить иск против Oculus.

Г-жа УИЛКИНСОН

Экспертная оценка ущерба – ваш основной источник дохода, верно? Вы судебный эксперт, и вы постоянно оказываете помощь юристам при рассмотрении споров?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

По правде говоря, я оказываю и другие услуги, но в принципе да; оценка ущерба составляет большую часть моей работы.

Г-жа УИЛКИНСОН

Стоимость ваших услуг – пятьсот девяносто пять долларов в час?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Вообще-то с 1 января я поднял цену до шестисот девяноста пяти долларов в час.

[В студии раздаются шумные вздохи зрителей.]

Г-жа УИЛКИНСОН

Примите мои поздравления.

[Мягкий смешок]

Сумма, полученная Джексоном просто за факт пребывания в суде, за последние десять дней – больше пятидесяти тысяч долларов – произвела отрезвляющий эффект, равно как и счет в размере шестисот пятидесяти тысяч долларов, который фирма Джексона выставила ZeniMax в преддверии разбирательства.

Со стороны кажется, что тратить такие деньги на оценку потенциального ущерба довольно смешно, но настоящая комедия разыгралась в ходе самой оценки.

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Для пребывания в виртуальной реальности нужны две вещи – техническое и программное обеспечение. Так что мы разделим пребывание в виртуальной реальности на техническую и программную часть.

С логической точки зрения решение выглядит резонно. Никто не спорит, что для пребывания в виртуальной реальности необходимо техническое и программное обеспечение. Однако Джексон, как позже выяснилось, выражался отнюдь не фигурально, а в самом что ни на есть буквальном смысле слова: одну половину пребывания в виртуальной реальности обеспечивает «железо», вторую – программное обеспечение.

Далее, исходя из необоснованного деления виртуальной реальности пополам, Джексон приписал ZeniMax разработку всего программного обеспечения Oculus, а потом выделил четыре категории технического обеспечения – дисплей, оптика, эргономическое оборудование и сенсор.

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Как нам известно, сенсор и кое-что из эргономического оборудования были разработаны компанией ZeniMax, когда г-н Кармак впервые получил свой ящик, извлек содержимое, внес кое-какие коррективы и довел устройство до ума. Следовательно, мы обозначили эти две категории как связанные с программным обеспечением. Далее утверждается, что все программное обеспечение ZeniMax относится к программному обеспечению.

(драматическая пауза)

Итак, если 50% технического и 50% программного обеспечения относится к собственности ZeniMax, тогда 25% общего продукта также относится к ZeniMax. Все программное

обеспечение, разработанное ZeniMax, составляет 50% программного обеспечения общего продукта, что в сумме дает 75% общей стоимости, которые так или иначе принадлежат компании.

[В этом месте включается фонограмма с закадровым смехом]

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Таким образом, исходя из того, что из двух миллиардов долларов [которые Facebook выплатил Oculus] три четверти должны отойти ZeniMax, а оставшаяся четверть – Лаки и другим сторонним разработчикам, сумма компенсации за ущерб составит полтора миллиарда долларов.

Да неужто? И за такие премудрости стоило платить шестьсот пятьдесят тысяч долларов? С таким же успехом можно было сказать: «Для съемки кинофильма нужны два человека – сценарист и режиссер. Давайте сбросим со счетов сотни, а то и тысячи других людей, задействованных в ходе съемок, не говоря уже о стоимости всего необходимого оборудования, и просто разделим бюджет ленты между двумя людьми – сценаристом и режиссером!»

Г-жа УИЛКИНСОН

Ведь вы не специалист в области технологий, верно?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Верно.

Г-жа УИЛКИНСОН

Вы ничего не знаете о специфике коммерческих тайн в этой отрасли. Если бы я попросила вас объяснить с некоторой долей технических подробностей, что такое хроматическая аберрация, вы смогли бы удовлетворить мою просьбу?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Определенно нет.

Г-жа УИЛКИНСОН

Хорошо. Следовательно, все выводы, к которым вы пришли в данном случае, основываются на информации, полученной в ходе консультации с другими привлеченными экспертами Plaintiffs по техническим вопросам. Я права?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Верно. Это не моя сфера компетенции.

[Смех]

Г-жа УИЛКИНСОН
…Не сочтите за личный выпад, вы дипломированный аудитор, но расчеты, которые вы произвели, выглядят не очень убедительно, не так ли? Вы начали с двух миллиардов долларов, верно?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН
Да.

Г-жа УИЛКИНСОН
И вы утверждаете, что другой эксперт сказал вам, что на техническое и программное обеспечение приходится по половине стоимости продукта, они одинаково важны, правда?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН
Они одинаково важны.

Г-жа УИЛКИНСОН
Выйдя от эксперта, вы, должно быть, сказали себе: хорошо, тогда я разделю выручку пополам, и получится один миллиард на техническое обеспечение…

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН
Правильно.

Г-жа УИЛКИНСОН
…и второй миллиард на программное обеспечение?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН
Правильно.

Г-жа УИЛКИНСОН
А потом вы обратились к другому эксперту, и он сказал вам, что техническое обеспечение делится на четыре области, то есть на четыре блока, так?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН
Да.
[Еще один взрыв хохота]

Г-жа УИЛКИНСОН
…хорошо. Итак, вам неизвестно, имеет ли разработанный

Oculus сенсор, который использовала компания ZeniMax, какое-либо отношение к сенсору Hillcrest, который г-н Кармак использовал на прототипе, выпущенном в июне 2012 года. Правильно?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Да, вы правы. Честно говоря, скорее всего, использовался другой сенсор, не тот, который они разработали совместно с Hillcrest, а более продвинутый, чем тот, который они хотели получить. Так что, если вы берете чью-то интеллектуальную собственность за основу для собственных разработок, вы все равно пользуетесь чьей-то интеллектуальной собственностью с целью получения собственного продукта.

Г-жа УИЛКИНСОН

Такова ваша точка зрения, верно?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Да, так я это понимаю, вы правы.

Г-жа УИЛКИНСОН

Но ваше понимание дела не основывается на ваших собственных технических познаниях?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Нет.

Г-жа УИЛКИНСОН

Кстати, когда вы упомянули эргономическое оборудование за двести пятьдесят миллионов долларов, то как прикажете объяснить санкции со стороны ZeniMax? Откуда такая уверенность, что оно стоит именно двести пятьдесят миллионов?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Я отталкивался от закупочной цены. Если распределить все техническое обеспечение по четырем категориям, суммарно выходит такая цифра.

Г-жа УИЛКИНСОН

Сэр, вам не кажется, что ваше заявление звучит несколько странно?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Я уверен, что многие считают, что отдать два миллиарда

долларов за компанию, не продавшую ни одного реального продукта, тоже несколько странно.

[Бурный смех]

Г-жа УИЛКИНСОН

Итак, вы не можете сказать, сколько стоит каждая отдельно взятая коммерческая тайна, верно?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Я и *не* утверждал подобного. Все верно.

Г-жа УИЛКИНСОН

Хорошо. Вы не в состоянии назвать цену, не так ли?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

…Я с вами не согласен. От меня не требовали проводить оценку стоимости отдельных коммерческих тайн, исходя из предоставленного техническими экспертами описания объема работ, лежащих в основе виртуальной реальности.

Г-жа УИЛКИНСОН

Вы утверждаете, что если бы от вас потребовали оценить каждую коммерческую тайну и определить ее стоимость, вы бы смогли оказать такую услугу?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Нет. Вы сами только что сказали, что я не в состоянии этого сделать. Я занимаюсь оценкой. Я постоянно оцениваю стоимость объектов интеллектуальной собственности, и у меня для этого есть все возможности. В данном случае от меня не требовали проводить оценку каждой коммерческой тайны, и я не стал этого делать, хотя я в состоянии оказать и такую услугу…Я решил, что их надлежит оценивать в комплексе, а не порознь.

Г-жа УИЛКИНСОН

[Но] у вас нет оснований утверждать, что стоимость коммерческих тайн, тесно переплетенных между собой, останется на том же уровне, если вы не специалист по технологиям, не правда ли?

ДЭНИЭЛ ДЖЕКСОН

Я исхожу исключительно из заключения технических экспертов, мэм, а не из своего личного мнения.

Г-жа УИЛКИНСОН
У меня больше нет вопросов, ваша честь.
[Смех и аплодисменты]

Джексон также представил несколько дополнительных методик подсчета убытков. Но все эти методы были такими же, с позволения сказать, изощренными, как и изначальный расчет, определивший сумму взыскания в размере двухсот пятидесяти миллионов долларов. К примеру, вместо деления стоимости технического и программного обеспечения пополам, он предлагал разделить стоимость технологий отслеживания, визуализации и отображения данных. Следовательно, «исходя из того, что технологии отслеживания и визуализации разработаны ZeniMax, – пояснил Джексон, – а к отображению данных компания не имеет отношения, выходит, что им причитается две трети двухмиллиардной выручки, что составит, допустим, 67% или 1,33 миллиарда долларов в абсолютном выражении». В качестве альтернативы вышеприведенному способу выплат общей суммой предлагалось произвести расчет «регулярных авторских отчислений по разумному тарифу».

И какой же тариф в таком случае надлежит считать «разумным»? «20 % на протяжении как минимум десяти лет», – предложил Джексон. А почему именно двадцать? Эта цифра выводилась из «гипотетических переговоров», которые, как представлялось Джексону, могли бы состояться между Oculus и ZeniMax в 2012 году. «Переговоров не было и уже никогда не будет, – пояснил он, – однако предположим, что они все-таки имели место». Хорошо, пусть так. Но если предположить, что авторские выплаты в размере 20% были оговорены, то как насчет периода выплат? Откуда взялись «как минимум десять лет»? На этот вопрос не нашлось ответа.

Поведение Лаки, Ириба и Кармака на суде казалось столь же абсурдным, как и показания Джексона, совершенно оторванные от логики, правосудия и реальности – они не смеялись. Они не позволяли себе смеяться – когда на кону миллиарды долларов, проблема становится чересчур осязаемой.

Глава 47. Лассо правды [69] (ZeniMax против Oculus)

ЯНВАРЬ 2017 ГОДА

«Обязуюсь говорить только правду», – произнес свидетель.

В теории каждый свидетель должен произнести эти слова. Затем они и приехали в Техас – говорить правду. Однако на практике, особенно при рассмотрении дел, когда у обеих сторон имеются лишь косвенные улики, а на каждое слово находится другое, присяжные не могли не принять во внимание, что все свидетели, дававшие показания, на тот момент работали либо в ZeniMax, либо в Facebook. До окончания слушаний осталось только два свидетеля, которые могли претендовать на объективность. Один из них, отставной президент id Тодд Холленсхед, 23 января выступил в суде.

«Вы больше не работаете в id Software, не так ли?» – спросила г-жа Уилкинсон, юрист Facebook.

«Нет, мэм», – ответил Холленсхед.

«И вы не работаете в ZeniMax, верно?»

«Нет, мэм».

«Когда вы покинули ZeniMax, вы были чем-то огорчены?»

«Нет».

«Вы когда-либо работали в Oculus или в Facebook?»

«Нет, мэм».

Наконец-то! Нашлась по-настоящему беспристрастная сторона – по крайней мере, из всех доступных вариантов Холленсхед оказался наиболее близок к объективности, несмотря на то, что он все еще владел акциями ZeniMax.

«Вы полагаете, что выплаты не прекратятся, независимо от того, что вы сегодня скажете?» – спросила г-жа Уилкинсон.

«Да», – ответил Холленсхед.

«Хорошо… Есть ли какие-то иные причины, по которым вы не можете правдиво рассказать о том, что вы помните о событиях 2011, 2012 и 2013 годов в сфере VR- технологий?»

«Нет, мэм, – отозвался Холленсхед со скамьи свидетелей. – Обязуюсь говорить только правду».

В поисках правды г-жа Уилкинсон расспросила его о Кармаке. – «Это он представлял вашу компанию, популяризировал ваши идеи и выступал перед публикой? Как бы вы охарактеризовали г-на Кармака?»

«Я бы охарактеризовал Джона как инженера-перфекциониста и искреннего приверженца меритократии в id, – пояснил Холленсхед. – Он отвечал за программирование, развитие технологий и некоторые вопросы технического управления, обеспечивающие прогресс игровой индустрии. При оценке перспектив того или иного инженерного замысла он руководствовался не личными предпочтениями и стремлением содействовать их реализации, а собственными представлениями о том, какие технологии действительно востребованы и своевременны, в правильном ли направлении они развиваются. При этом он мог опираться на доводы, которые казались ему убедительными. В компании Джон играл роль технологического визионера, указывающего траекторию, по которой следует двигаться».

«Позвольте вас прервать, – вмешался судья Кинкид. – Что вы имели в виду, когда говорили что-то о меритократии?»

«Ну, – начал Холленсхед, – в рамках представлений г-на Кармака о пользе лишь одно имело значение – хороша или плоха идея. Он судил о вещах с точки зрения пользы, а не с позиций личного мнения, собственных желаний или предпочтения одной идеи другой. Кроме того, он ставил одну идею выше другой, исходя из оценки ее технических достоинств».

«Давайте вернемся к событиям 2011 года, – попросила г-жа Уилкинсон. – В 2011 году в главном офисе ZeniMax вам не давали указания привлечь г-на Кармака к разработкам виртуальной реальности, не так ли?»

«Нет, я не получал таких указаний».

«Поначалу это был один из личных проектов г-на Кармака?»

«Насколько я понимаю, да».

«Хорошо. А в 2012 году он когда-либо пытался обсуждать с вами свои планы относительно выставки E3 более подробно?»

«Насколько я помню наши с ним дискуссии, то, что мы собирались сделать на E3 и как мы это сделали, представлялось мне довольно резким стартом с точки зрения бизнеса. И я получил от него очень много информации в крайне сжатые сроки, практически перед самой выставкой».

«Следовательно, в начале 2012 года у вас не было никаких масштабных бизнес-планов, и вы не намеревались проводить демонстрацию виртуальной реальности и участвовать в E3?»

«Что до меня, то не думаю, что тогда я точно знал, намерен ли вообще Джон сосредоточиться на выпуске VR-шлемов или на разработках виртуальной реальности, которыми он тогда занимался. Но это не значит, что он ни над чем не работал. Время от времени в офисе Джона появлялось много разных штуковин, и

я точно помню, что видел разные фрагменты технического обеспечения, но это еще ничего не значит… Не то что бы я вообще не задумывался обо всем этом до тех пор, пока Джон не решил, что в интересах бизнеса было бы неплохо ввести меня в курс дела. Но, опять-таки, я окончательно не уверен, когда это случилось – когда была написана первая строчка кода виртуальной реальности для дисплеев VR-шлемов или в другое время».

«Хорошо. Итак, в июне 2012 года состоялась демонстрация VR-шлема и игры Doom 3: BFG Edition. На ваш взгляд, это могло улучшить продажи игры после того, как вы ее выпустили?»

«Я полагал, что элемент виртуальной реальности в Doom 3: BFG Edition давал принципиальное рыночное преимущество. Поэтому я решил, что продажи могли улучшиться – не думаю, что на E3 в 2012 году нам удалось бы привлечь такое же внимание, если бы мы не провели демонстрацию и не ограничились закрытым показом, что еще больше распалило интерес СМИ – те думали, что перед ними что-то исключительное».

Далее разговор зашел об Oculus. «Итак, – сказала г-жа Уилкинсон, предъявляя электронное письмо, отправленное сразу после E3. – В этом письме г-н Кармак пишет следующее: „для меня наилучший вариант развития событий – если бы ZeniMax и Oculus заключили какое-то официальное соглашение, что позволило бы мне без зазрения совести продвигать проект как внутри компании, так и во внешнем мире“. Вам видно?»

«Да, мэм».

«Отлично. Какую выгоду могло бы принести ZeniMax партнерское соглашение с Палмером Лаки и его компанией Oculus?»

«Ну, – пояснил Холленсхед, – Джон продолжал работу, так что польза от партнерства с Oculus, как и в других случаях совместной разработки технического обеспечения, к которым ранее прибегала компания id, заключалась бы в том, что мы заполучили бы классное „железо“ для своего софта. Сложив их вместе, мы бы предоставили покупателю лучший опыт пребывания в виртуале. По сути, наша бизнес-стратегия состояла в том, чтобы попытаться понять, в каком направлении движутся последние тренды в разработке технического обеспечения, и адаптировать их под имеющийся софт. Затеяв этот проект, мы, знаете ли, намеревались решить эту задачу и обеспечить наиболее захватывающий опыт пребывания в виртуальной реальности».

«И вы хотели, чтобы программное обеспечение было совместимым с последними наработками в сфере технического

обеспечения?»

«Да, мэм».

«Хорошо. Вы говорили, что ранее вы заключали подобные соглашения с другими производителями технического обеспечения при разработке игр?»

«Да. В числе наших партнеров были такие компании, как NVIDIA, Intel или AMD; нас обычно оповещали, какие продукты у них возглавляют тренд, и мы в id, и особенно Джон, таким образом могли понять, что дальнейшее расширение и продвижение их технической дорожной карты также подразумевает продвижение нашей».

«Выходит, что в id считалось нормальным, что г-н Кармак в ходе беседы комментировал техническое обеспечение других компаний, используя сведения, предоставленные самими компаниями?»

«Да. В сущности, я полагаю, что это один из ключевых факторов, благодаря которому нам удалось удержаться в авангарде технологического прогресса».

«В таких ситуациях представители id когда-либо претендовали на техническое обеспечение, которое вы разрабатывали, чтобы обеспечить совместимость с вашими играми?

«Нет… мне такие случаи неизвестны».

«При этом г-н Кармак высказывал вам свои замечания и информировал вас о том, как разработанный вами софт будет работать на их аппаратном обеспечении?»

«Да, вы правы».

«Хорошо… а теперь давайте взглянем на некоторые электронные письма, отправленные летом 2012 года. Тем летом между г-ном Альтманом и остальными работниками ZeniMax в ходе сотрудничества с г-ном Лаки были какие-то трения?»

«Да, по моим ощущениям, были, – ответил Холленсхед. – Я думаю, что трения по поводу E3 возникли из-за публикаций в СМИ в том ключе, в котором мы освещали демонстрацию Doom 3: BFG Edition и технического обеспечения. Дело в том, что основное внимание при этом уделялось технической части, а наши отношения с г-ном Лаки, как я уже заметил, оставались слишком неопределенными по меркам бизнеса. Эта проблема нас серьезно озадачила – какими должны быть наши отношения, почему мы сразу не прояснили все моменты, прежде чем встречаться с представителями СМИ, и прочее. Так что на этот счет, не сомневаюсь, трения были».

Обратившись к старым электронным письмам, г-жа Уилкинсон сослалась на один из тредов в переписке Холленсхеда

и Кармака за июль 2012 года. «Итак, в переписке вы утверждаете: мы можем упустить хороший шанс просветить пользователей в технической части. Что это значит?»

«Я имел в виду, – пояснил Холленсхед, – что в индустрии видеоигр фаны, пресса и отрасль в целом в некотором отношении следуют за лидерами технологической гонки. Я считал, что в сфере программного обеспечения id Software занимает лидерскую позицию в плане развития технологий. Я опасался, что если о представившейся нам возможности каким-то образом станет известно конкурентам, и они живо подсуетятся и каким-то образом узнают о наших разработках или увидят их в действии, они тут же примутся разрабатывать собственный продукт».

«В результате их игры стали бы совместимыми с Oculus Rift?»

«Верно, и они, вероятно, работали бы очень быстро, чтобы создать собственные VR-продукты».

«Понятно. А потом вы сказали [Кармаку]: полагаю, что следует поговорить с ним; возможно, это возымеет эффект».

«Да».

«Что вы имели в виду? Вы думали, что на тот момент он вас не поймет?»

«Я не думаю, что г-н Альтман понимал, как быстро могут отреагировать конкуренты и как… в общем, как жестоко мы будем наказаны за то, что немного отпустили педаль газа. Технологии развиваются с ошеломительной скоростью, стоит лишь моргнуть глазом – и все, вы опоздали».

ИМЕННО – захотел выкрикнуть из зала Палмер Лаки. *Именно* об этом мы и твердили все два года! Компания ZeniMax могла бы специализироваться на VR-играх, если бы там просто заткнулись и послушали Кармака! Но в компании так и не поняли, какой шанс им выпал, и сняли ногу с педали. Что же, с тех пор прошло без малого четыре года, а они так и не выпустили ни одной VR-игры, да что уж там – даже ни одной демонстрации не провели.

И это была вовсе не попытка Лаки пересмотреть историю – скорее, им овладело чувство, которое они с Ирибом и другими авторитетами Oculus питали еще с 2013 года. Даже некоторые сотрудники ZeniMax в частном порядке посмеивались над нелепыми действиями руководства.

«Вот электронное письмо, отправленное одиннадцатого января, – начала г-жа Уилкинсон, ссылаясь на тред 2013 года. – Когда вы узнали, что г-н Кармак предположительно прекратит работу [над виртуальной реальностью], вы больше не пытались убедить руководство ZeniMax вступить в партнерство с Oculus, или же вы предприняли еще одну попытку побудить коллег из Мэриленда пойти на соглашение?»

«Я считаю, что мне удалось преуспеть хотя бы в одном, – ответил Холленсхед. – Думаю, я дал им понять, что, по моему мнению, мы совершаем стратегический промах».

«Так, – продолжала г-жа Уилкинсон, переходя к электронному письму от 29 января 2013 года. – Вы пишете: Valve и Epic намерены оказать поддержку [Oculus], и они скоро покажут деморолик по телевидению у Джимми Фэллона? Что вы хотели этим сказать?»

«То, что Valve software и Epic MegaGames уже объявили, что они намерены оказать нам поддержку софтом, – сказал Холленсхед. – Это значило одно из двух: либо версии, готовящиеся к выпуску, будут совместимы с Rift, либо они намерены выпустить свою версию софта, который будет поддерживать Rift – знаете, что-то вроде обновления с функцией поддержки Rift».

«Примерно то же самое вы хотели предпринять в отношении Doom 3: BFG и других игр, проданных и разработанных id и ZeniMax?»

«Да».

«Хорошо. И в последнем предложении вы написали: они могут обойтись без нашей компании (и без копий Doom 3: BFG), а мы можем отказаться с ними сотрудничать, но тогда в случае разрыва нам придется класть деньги на бочку. Вы тогда были в этом уверены?»

«Да».

«Что вы написали в следующем предложении?»

[зачитывает]: «Теперь мне очевидно… теперь мне очевидно, что мы перегнули палку, предположив, что у них нет иного выбора, кроме как принять наши условия».

Г-жа Уилкинсон перешла к ответному письму Влатко Андонова, вице-президента ZeniMax. «Он говорит: „Довольно глупый отвлекающий маневр, вам никогда не приходило в голову, что эти клоуны все провалят?“ Как вы истолковали его слова?»

«По-моему, говоря об отвлекающем маневре и о возможном провале, – объяснил Холленсхед, – он хотел сказать, что все это затеяно потехи ради, и мы только зря теряем время, работая над этим проектом, тогда как у нас есть и более важные задачи».

«Когда он пишет „эти клоуны“, кого он имел в виду?»

«Oculus».

«Понятно. А потом он пишет: разве вы хотите, чтобы ваша компания ассоциировалась вот с этим? Сосредоточьтесь на Doom 4, уж будьте любезны».

Стараясь быть лояльным сотрудником, Холленсхед ответил Андонову, что «получил письмо, понял его мысль и оценил ее по

достоинству». Затем он предпринял последнюю попытку обсудить Oculus:

• «Если говорить начистоту, я не думаю, что вы оценили их по достоинству…»

• «Если их затея увенчается успехом (а я думаю, что они достигнут успеха), мы отдадим компании по меньшей мере 2 % акций».

• «Мы перегнули палку, когда решили, что у них не остается иного выбора, кроме как согласиться на наши условия, или не вполне адекватно оценили значимость нашей поддержки».

Не только Холленсхед (а заодно и Кармак) считали, что Андонов необъективно воспринимает Oculus. «Мысль о том, что мы создали бизнес, кажется им глупой, – спустя две недели написал Пит Хайнс, главный исполнительный директор по маркетингу в ZeniMax. – Мы сотрудничали с ними в основном потому, что при демонстрации Doom 3: BFG Edition на их техническом оборудовании нам удалось добиться большего внимания к игре и получить намного больше публикаций в СМИ, чем когда-либо».

«Хорошо, – сказала г-жа Уилкинсон, переходя к последнему электронному письму, которое намеревалась показать присяжным. Письмо, в котором Альтман приводил выдержки из статьи в The New York Times и давал ссылку на весь материал, было датировано 18 февраля.

От: Роберт Альтман

Дата: 18 февраля 2013 года

Тема: Oculus Rift – NY Times – первая полоса в разделе «Бизнес»

http://www.nytimes.com/2013/02/18/technology/oculus-rift-headset-aims-for-affordable-virtual- reality.html

«Из статьи становится понятно, насколько важно было для ZeniMax продолжать сотрудничество с Джоном Кармаком и продвигать проект:

Звездный час г-на Лаки пробил, когда в прошлом году он инициировал онлайн-переговоры с Джоном Кармаком, разработчиком игр Doom и Quake. Он отправил г-ну Кармаку прототип Oculus Rift с ремнями от горнолыжных очков Oakley, который скреплялся серебристой клейкой лентой, а тот привез его на геймерскую конференцию E3 и продемонстрировал на нем одну из разработанных им игр узкому кругу участников.

Те, кто надевал шлем, были потрясены, переживая погружение в мир игры. Угол обзора шлема составляет 110 градусов – намного

шире, чем у большинства VR-шлемов с углом всего 40 градусов.

По словам Майкла Абраша, программиста компании-разработчика игр Valve Corporation, который отвечает за виртуальную реальность и другие проекты, благодаря содействию г-на Кармака VR-шлем г-на Лаки приобрел „мгновенную убедительность“.

„Он появился вовремя и просто сделал, что полагается, – сказал г-н Абраш. – К тому же он очень талантливый и заражает всех своим энтузиазмом, и при этом очень прямой и порядочный человек, поэтому его прямота определенно никого не ранит“.

Таким образом, фактически наш вклад оказался решающим, ведь мы помогли создать бизнес без какой-либо финансовой выгоды для наших акционеров…»

«Теперь вот здесь, – продолжала г-жа Уилкинсон, – после высказываний г-на Альтмана об Oculus и поступке г-на Кармака, что вы написали в том первом предложении?»

Холленсхед зачитал вслух свой ответ. «Я бы дополнил последнее предложение в письме г-на Альтмана, опустив один фрагмент: „потому что мы сглупили и начали упрямиться, вместо того чтобы распознать представившуюся возможность“. Мы перегнули палку во время переговоров, пытаясь надавить на них и принудить к сделке, на которую они иначе не согласились бы, а потом обозвали их лжецами и клоунами, когда они отказались с нами сотрудничать».

«Это все правда?» – спросила г-жа Уилкинсон.

«На тот момент я так думал, – ответил Холленсхед. – Возможно, мне следовало выражаться более вежливо и уважительно, но я думаю, что по сути я не погрешил против истины».

Г-жа Уилкинсон продолжала приводить цитаты из ответа Холленсхеда: «Когда вы сказали: „Я неоднократно пытался убедить ZeniMax прислушаться к мнению Джона на этот счет, но потерпел неудачу – они отказались последовать моему совету“, вы говорили правду?»

«Да, мэм».

[продолжает читать]: «„Из-за всех этих дел я понес двойной убыток, ведь что бы я ни делал, было очевидно, что все идет не так“. Это правда?»

«Тогда я так думал», – ответил Холленсхед.

«И последнее предложение: „Я пытался убедить Влатко, что мы совершаем ошибку, но меня раскритиковали за одно упоминание об этом, в итоге я умыл руки, а Альтман спустил все на тормозах“. Это тоже правда?»

«Да».

«Вы говорите… [ниже по треду]: „Не уверен, что мы сейчас можем выбить 3 %, но мы можем получить хоть что-то. Полагаю, что у нас еще есть возможность заполучить 2 % и небольшую сумму наличными за копии Doom 3: BFG. Я бы мог связаться с Бренданом и проверить, что он думает на этот счет, но мне, как и Джону, сказали оставить эту затею“. Это правда?»

«Да».

«А потом вам когда-нибудь поручали заниматься разработками виртуальной реальности в id?»

«Нет».

«Через несколько месяцев, в июне 2013 года, ZeniMax и г-н Альтман решили не продлевать с вами контракт?»

«Насколько я понимаю – да».

«Вы покинули компанию?»

«Да».

«Благодарю вас, мистер Холленсхед, за то, что уделили нам время».

На следующий день, когда Холленсхед закончил давать показания, его место вскоре занял другой свидетель, единственный, кто на тот момент не имел никаких связей с Oculus или ZeniMax.

«Сторона ответчика рада пригласить на трибуну м-ра Стива… – произнесла г-жа Кифе, один из юристов Facebook, но тут же осеклась и исправила свою ошибку. – *Доктора* Стива Лавалля».

Чтобы помочь Ла Валлю освоиться, г-жа Кифе для начала задала несколько нейтральных вопросов. Когда вы начали работать в Oculus? В сентябре 2012 года. С чего началось сотрудничество? С неожиданного электронного письма Джека Маккоули. Какую должность вы занимали в компании? Старший научный руководитель. Потом прозвучал вопрос, который Лавалль также воспринял как нейтральный: вы не могли бы объяснить присяжным, что такое «мультисенсорное слияние данных»?

«Мультисенсорным слиянием данных называют проблему приема данных, поступающих от более чем одного датчика, которые также могут поступать в разное время – [тогда] приходится собирать всю информацию воедино и обрабатывать ее посредством компьютерной системы для получения более-менее связной интерпретации. Проблема заключается в алгоритмизации… требуется написать компьютерную программу для того, чтобы решить ее. Программу запускают на компьютере, компьютер обрабатывает данные – например, в робототехнике, она может определять местонахождение робота после того, как он

сделает несколько движений».

«Мультисенсорное слияние данных имеет какое-то значение для работы VR-шлема?»

«Да, это одна из ключевых проблем».

«А в чем она состоит?»

«Видите ли, – пояснил Ла Валль, – в виртуальной реальности существует одна проблема – необходимо симулировать то, что происходит в реальности физической. Когда вы, надев один из таких шлемов, поворачиваете голову, нужно сделать так, чтобы изображение появилось в том месте, где его ожидает увидеть ваш мозг, притом в то же время. Поэтому требуется использовать датчики, определяющие, в какую сторону повернута ваша голова, так, чтобы система поняла, какие картинки показывать, чтобы одурачить ваш мозг».

«Ваша работа в Oculus была связана с мультисенсорным слиянием данных?»

«Да, уже в первые месяцы нашего сотрудничества это стало моей главной обязанностью».

«В чем заключалась ваша работа? Чем вы занимались?»

«В основном писал код для таких задач, как интеграция гироскопа, поправка на дрейф, моделирование движений головы и шеи и все такое прочее».

Представители СМИ, с детских лет привыкшие восхищаться Кармаком и, вероятно, склонявшиеся к тому, чтобы поверить версии ZeniMax, обрели в речи Лавалля недостающее звено – убедительное разъяснение того, как Oculus разрешил одну из самых сложных загадок виртуальной реальности, не входившую в сферу компетенции Кармака Великолепного.

«Что вы думаете о г-не Кармаке?» – спросила г-жа Кифе.

«По моему убеждению, он очень талантливый разработчик софта», – ответил Лавалль.

«Владеете ли вы какими-либо компетенциями, которых нет у г-на Кармака?»

«Да, и особенно по части сенсоров и мультисенсорного слияния данных. Моя осведомленность вытекает из моего опыта в сфере робототехники и связанных с нею расчетов».

«Доктор Лавалль… – продолжала г-жа Кифе, демонстрируя электронное письмо, датированное январем 2013 года. – Я хотела бы обратить внимание всех присутствующих в зале на нижнюю часть письма. Брендан переадресует электронное письмо от г-на Кармака, а г-н Кармак пишет ему в ответ на сообщение о комплекте разработчика Oculus SDK: „Код с интеграцией с точностью до миллисекунды великолепен! Он определенно лучше, чем мой код в Hillcrest, так что я намерен воспользоваться

вашей программой мультисенсорного слияния данных“. Вам известно, о чем тут пишет г-н Кармак?»

«Да, – ответил Лавалль. – Речь идет о коде интеграции данных гироскопа, который входил в число компонентов мультисенсорного слияния данных и был написан мной совместно с Анной Ершовой, моей женой, когда мы работали вместе…»

Как подчеркнула г-жа Кифе, Кармак далеко не единожды удостаивал похвалы работу, проделанную Лаваллем и Ершовой. «Они совершенно точно справились лучше, чем я, – однажды заявил Кармак под присягой. – Я ранее уже упоминал об этом, комментируя код интеграции до миллисекунды, но поправка на дрейф гравитации сделана еще круче».

Как-то раз во время дачи показаний Лавалль заметил знакомое лицо, смотревшее на него из толпы. Лицо женщины в возрасте за шестьдесят казалось довольно симпатичным, и в скором времени, пытаясь сообразить, откуда он ее знает, Лавалль вспомнил, что видел ее по телевизору. Перед ним была Линда Картер, звезда телесериала «Чудо-женщина», который показывали по каналу ABC в семидесятых: амазонская принцесса стала воином и спасала мир при помощи самолета-невидимки, браслетов, отражающих пули, и лассо правды. И вот она здесь, в зале далласского суда, – сидит рядом с главой ZeniMax Робертом Альтманом. Ах да, точно: Линда Картер была его женой.

Лавалль снова обвел взглядом это море лиц. Поскольку он в тот миг стоял на трибуне, отвечая на вопросы, все, на кого он смотрел, устремляли на него взгляды в ответ, за исключением двенадцати человек – не так уж и много, если бы речь не шла о присяжных. Похоже, что из двенадцати человек лишь несколько следили за ходом слушаний, а остальные, по-видимому, то и дело отвлекались. Один из них, скорее всего, и вовсе спал; и серебристая струйка слюны стекала по его щеке.

Лаваллю в свое время случалось выступать перед неблагодарной публикой – он был университетским профессором. Трудно преподавать сложные технические предметы сонным подросткам, и дела не всегда идут гладко. Но эти присяжные, думал он, побили все рекорды апатии, скуки и уныния; он еще ни разу не видел ничего подобного.

«Доктор Лавалль», – сказала г-жа Кифе, переходя к очередному документу. Ранний черновой вариант технической документации по комплекту разработчика Oculus SDK на шести страницах выглядел относительно безобидно, хотя в ходе процесса, само собой, приобретал куда больший вес. Как метко выразился юрист ZeniMax г-н Сэмми, этот ранний документ,

изданный в марте 2013 года, получил право на существование в своем нынешнем виде только благодаря одному-единственному человеку – Джону Кармаку.

«Приносим благодарность Джону Кармаку, – зачитал вслух г-н Сэмми, опрашивая Ириба. – Приносим благодарность Джону Кармаку, творцу Неба и Земли и, конечно, Doom».

Запись в разделе «Благодарности» звучала тем более подозрительно, если учесть, что автор раннего наброска решил скрыться под псевдонимом «Джон Смит». Как теперь выяснилось, документ, подписанный именем Джона Смита, на самом деле написал Стив Лавалль.

«Что это за документ?» – спросила г-жа Кифе.

«Это что-то вроде тестового образца или модели документа. Я сделал его, потому что в Oculus начали форматировать документы в MS Word, – пояснил Лавалль. – Мне не нравилось, как он выглядит, так что я решил научить их пользоваться инструментом под названием LaTeX. В университетах часто прибегают к его услугам при написании технических статей и учебных пособий, в которых много расчетов».

«Это действующая версия документации по комплекту разработчика?»

«Нет, это просто шаблон, разъясняющий, как форматировать документы внутри компании, так чтобы можно было быстро написать реальный документ, используя его как образец».

«А кто настоящий автор документа, указанный на титульной странице?»

«Там написано: Джон Смит».

«Этот человек тогда работал в Oculus?»

«Нет. Я указал это имя наобум, просто потому, что нужно было что-то написать в списке авторов перед тем, как мы занесем туда имена настоящих авторов», – объяснил Лавалль, еле сдерживая смех. Вся эта суматоха с документом Джона Смита и «Создателя Неба и Земли» казалась не просто одним большим недоразумением – она совершеннейшим образом выражала его мнение обо всем деле ZeniMax. История с документом подтверждала, что без знания контекста (и при достаточном воображении) угрозу можно усмотреть в чем угодно.

«Я просто решил немного повеселиться, – ответил Лавалль. – Дело было в Финляндии, в арктических широтах; я тогда сидел в конуре и, как полагаю, развлекался». В разделе, который он создал для ссылок на литературу и научные труды, Лавалль вписал такой заголовок, как «Новый способ приготовления спагетти» [sic]. Похожим образом, создав раздел «Благодарности» в своем шаблоне, он вписал туда первое, что пришло на ум:

«Приносим благодарность Джону Кармаку, творцу Неба и Земли и, конечно, Doom».

«Чем вы руководствовались, когда писали раздел?»

«Видите ли, – объяснил Лавалль, – я подумал, что это хорошая шутка. Я вырос в католической семье и вспомнил, как заучивал наизусть все молитвы. В одной из них, которая называется „Апостольский символ веры“, содержится фраза „творец Неба и Земли“, имеется в виду Иисус Христос. Сотрудники Oculus заметили, что инициалы Джона Кармака – „JC“ совпадают с инициалами Иисуса Христа (Jesus Christ). Иногда они его так и называли – „JC“, и меня это забавляло». – Да еще как, подумал Лавалль, ведь парни из Oculus его прямо-таки боготворили. – «Я скрестил две шутки – развивая свою личную тему, я заодно обыграл их манеру обращаться к Джону Кармаку – думал, получится смешно, и заодно хотел посмотреть, заметит ли кто-нибудь, прочитав шестистраничный документ о форматировании текстов, за который меня, похоже, никто не собирался благодарить».

«Как бы вы отреагировали, если бы истец, исходя из вашего документа, попытался бы вывести версию о том, что г-н Кармак играл решающую роль в разработке кода комплекта разработчика Oculus SDK?»

«Меня несколько шокирует, к каким последствиям может привести одна-единственная шутка…»

Разъяснив все обстоятельства, Лавалль надеялся, что вопрос будет снят с повестки дня, но г-н Сэмми не собирался отступать.

«Почему вы вообще упомянули Джона Кармака?», – спросил он позже, устраивая Лаваллю допрос с пристрастием.

«Ну… Я искал повод для шутки».

«Почему бы вам не упомянуть кого-то другого?»

«Мой ответ едва ли прозвучит убедительно. Мне просто захотелось написать одну строчку в том разделе, и в тот момент мне в голову пришла эта шутка».

Примерно в это время взгляд Лавалля, выступавшего перед судом, снова выхватил из толпы лицо Линды Картер в толпе. В какой-то миг ему отчаянно захотелось завопить на весь зал, взывая о помощи: «Чудо-женщина! Ты нам нужна. Нам нужна ты и твое лассо правды. Я ведь работал в Oculus, был с ними почти с самого начала. Несмотря на то что наше сотрудничество завершилось не лучшим образом, и я по-прежнему испытываю смешанные чувства и к самой компании, и ко многим бывшим коллегам, я все равно говорю правду: за этим иском нет ничего, кроме нагромождений лжи». И тут, как будто вняв собственным мольбам о помощи, Лавалль вообразил, как

шестидесятипятилетняя Линда Картер исполняет сальто-мортале над залом суда, чтобы спасти положение.

* * *

Январь – февраль 2017 года

«Должен вас предупредить, что вы поступаете неправильно, – убеждал присяжных Энтони Сэмми, готовясь преподнести последний аргумент. – Facebook владеет капиталом в размере триста пятьдесят миллиардов долларов. Эдакий слон в комнате или горилла весом под четыреста килограммов, непринципиально. Но вы все-таки имейте это ввиду. Нельзя так поступать. Есть правые дела, а есть неправые. Пожалуйста, поступите правильно».

Судья Кинкид кивнул Сэмми и обратился к присяжным. «Дамы и господа, – начал он. – вам, и только вам судить о фактах. Вам следует определиться, оставив в стороне личные пристрастия, предубеждения, страхи и симпатии, и вывод должен быть сделан на основе честного рассмотрения доказательств, которые вы увидели и услышали в ходе процесса».

В течение следующих дней, объяснил судья Кинкид, присяжным нужно принять единогласное решение по пятидесяти восьми разным вопросам. Среди прочих попадались вопросы примерно такого плана.

• Удалось ли ZeniMax аргументированно доказать, что кто-либо из ответчиков незаконно присвоил коммерческие тайны, принадлежащие ZeniMax и id Software?

• Нарушал ли Палмер Лаки договор о неразглашении коммерческой тайны?

• Претендовал ли кто-нибудь из указанных ответчиков на какие-либо авторские права ZeniMax и id Software?

Дав положительный ответ на любой из подобных вопросов, присяжные имели право назначить сумму компенсации нанесенного ZeniMax ущерба по своему усмотрению.

«Вы все хорошо потрудились, – закончил свою речь судья Кинкид, прежде чем отправить присяжных на совещание. – Я знаю, что вы устали – это можно понять, глядя на ваши лица. У вас красные глаза и все такое – как, впрочем, и у меня. И все же будьте готовы вернуться сюда в понедельник и потрудиться как следует. И я, и вы вернемся сюда после отдыха во всеоружии. До скорой встречи!».

* * *

«На следующей неделе я должен вернуться на работу! – с восторгом сообщил Лаки, беседуя с Николь в своем гостиничном номере. – Разумеется, все зависит от того, как долго будут совещаться присяжные. Но суть в том, что я скоро вернусь».

«Ура! – обрадовалась девушка. – Мы по тебе соскучились».

«Ага, – ответил Лаки. – Было бы здорово вернуться к нормальной жизни».

Николь Эдельманн так и не поняла, что он подразумевал под «нормальной жизнью» – порядок дел до суда или разрешение окончательно вернуться на работу. Но его голос тогда звучал так устало, и ей не хотелось приставать с расспросами. К тому же ей до смерти хотелось узнать подробности о том, как продвигались дела в Далласе. «Расскажи, если это не запрещено, – попросила она. – Или это все еще, видите ли, сверхсекретная информация и все такое?»

«Сейчас уже о многом можно говорить открыто, – ответил Палмер. – Мы уже выстроили доказательную базу. Сейчас дело рассматривают присяжные, так что я примерно представляю, что происходит. А там посмотрим… так, с чего бы начать? Начну, наверное, с того, что у нас потрясающий судья – очень волевой, техасец. Он реально крутой парень – все время хохмит и травит анекдоты. Когда в деле будет поставлена последняя точка, я не прочь с ним потусоваться».

«Как замечательно!»

«А еще он устраивает такую штуку, которая называется „панельная дискуссия“. Собственно, панелью называется боковая часть судейского стола. Обычно судьи так не поступают – сразу пасуют перед адвокатами, а он почти каждый день вызывал к себе руководителей адвокатских групп – их и нашего. Они усаживались за панель, и он беседовал с ними по сути дела по двадцать минут, а то и по полчаса. При этом он говорит с ними откровенно до грубости… Вот, вспомнил! Адвокат ZeniMax, тот парень по имени Тони Сэмми, то и дело фыркал на нас, пока мы давали показания. Так вот, однажды на очередной панельной дискуссии судья сказал ему: известно ли вам, г-н Сэмми, сколько народу позволяло себе фыркать на свидетелей у меня на процессе? Еще никто не отважился. У меня такого еще *ни разу* не случалось. Если вы еще раз на кого-то фыркните, то я отстрелю вам руку».

Эдельманн рассмеялась.

«И тут он опять начал фыркать».

«Да ладно! И что же сделал судья?»

«Разозлился не на шутку!»

Эдельманн продолжала хохотать.

«О! вот еще один случай. Тебе наверняка понравится, – сказал Лаки, переходя к выступлению эксперта ZeniMax по оценке убытков, которое стоило увековечить в одном из ситкомов. – Он нес какую-то невероятную пургу – просто курам на смех. Это я к тому, что он подсчитывал стоимость убытков совершенно нелепым способом. Он прямо так и разделил стоимость покупки компании на четыре равные части. Послушай-ка, что он при этом молол, – тут Лаки заговорил нарочито дурашливым голосом, пытаясь передать всю прелесть момента. – Итак, Палмер Лаки в своем видео на Kickstarter утверждает, что Rift делают уникальным всего три вещи – низкая задержка отслеживания движений головы, широкое поле обзора и стереоскопический трехмерный дисплей с эффектом присутствия. А мы написали для него софт. А еще мы разработали систему отслеживания движений головы и привязали ремень к прототипу, который прислал Палмер Лаки, так что гоните полтора миллиарда долларов».

«Да ладно?!»

Когда были перечислены главные перлы, Эдельманн спросила Лаки, верит ли он в победу.

«Нельзя знать наверняка, как воспримут дело присяжные, – ответил Лаки. – Они недостаточно осведомлены, понимаешь? Многие обстоятельства дела упираются в узкотехнические вопросы, так что они, скорее всего, не всегда могут разобраться, насколько справедливы претензии. Потому довольно сложно предсказать, какой вердикт вынесет суд, но я все же полагаю, что мы прорвемся. Я думаю, что мы победим».

Впрочем, энтузиазм Лаки в скором времени остудил звонок Митчелла.

«Плохие новости, – сказал Митчелл. – Я, собственно, позвонил затем, чтобы сообщить тебе, что у нас намечается реструктуризация, и у тебя больше не будет секретаря-референта».

«Ну и ладно, – ответил Лаки, внезапно ощутив тяжесть в груди. – А у тебя по-прежнему будет секретарь?»

«Да».

В груди стало еще тяжелее.

«…Но мне придется его с кем-то делить», – уточнил Митчелл.

«Погоди, – сказал Лаки. – У кого еще из сотрудников, которым полагались личные помощники, больше не будет секретарей?»

«Эээ… Не знаю».

Что за черт, подумал Лаки. Но чего уж там. Раз уж меня не уво…

«Это еще не все, – продолжал Митчелл. – Еще одна плохая новость – тебе нужно забрать свои вещи из офиса».

«Что?! – зло расхохотался Лаки, да так яростно, что вся тяжесть в груди испарилась в один миг. – Что за чертовщина, Нейт?»

«Не я принимал решение! Мне сказали, что нужно больше конференц-залов, и из твоего офиса тоже намерены сделать конференц-зал».

«Это не меняет дела, – ответил Лаки. – Когда нашу компанию выкупили, одно из немногих высказанных мною требований состояло в том, чтобы мой кабинет сохранили за мной. Это часть сделки, Нейт, в условиях оговорено, что мне нужен собственный кабинет».

«Вот как, а я ничего не знал об этом, – сказал Митчелл. – Тебе следует поговорить с Бренданом».

«Нейт…», – начал было Лаки.

«Мне правда очень жаль, что все так складывается».

«Нейт, – Лаки предпринял вторую попытку. – Просто скажи: все это потому, что меня собираются уволить?»

«Да нет же! Извини, приятель, если я заставил тебя так думать».

«Нейт, ты можешь быть со мною откровенен».

«Не сомневаюсь! Но это и в самом деле всего лишь реструктуризация!»

До чего же это все не вовремя – прямо-таки возмутительно! Неужели его уволят прямо сейчас, когда они только что выстроили доказательную базу? Прямо сейчас, когда его уже не могут снова вызвать в суд для дачи показаний?

«В самом деле? Ты точно не лукавишь?»

«Чувак, это всего лишь реструктуризация. Поверь мне».

* * *

Прошло еще несколько дней, и 1 февраля судья Кинкид спросил присяжных, готовы ли они вынести вердикт по делу.

«Да, Ваша честь», – ответил председатель коллегии присяжных.

«Хорошо. Теперь перехожу непосредственно к вопросам, – объявил судья Кинкид, имея в виду пятьдесят восемь вопросов, которыми он озадачил присяжных. – Удалось ли ZeniMax аргументированно доказать, что кто-либо из ответчиков

незаконно присвоил коммерческие тайны, принадлежащие ZeniMax и id Software? [зачитывая вслух] Ответить нужно „да“ или „нет“ в отношении каждого ответчика».

Присяжные дали отрицательный ответ. По их мнению, Oculus, Facebook, Лаки, Ириб и Кармак были невиновны в незаконном присвоении коммерческих тайн, и это было здорово. Похоже, они сорвали банк. Как и ожидалось, Лаки, Ириб и Кармак вздохнули с облегчением – тихо, но вполне отчетливо.

«Теперь переходим к вопросу под номером семь, – продолжал судья Кинкид. – Кто-нибудь из указанных ответчиков непосредственно нарушал какие-либо авторские права ZeniMax и id Software?

Присяжные сочли, что нарушения авторских прав имели место. Наконец, предъявлял ли кто-нибудь из названных ответчиков косвенные претензии на какие-либо авторские права ZeniMax и id Software?

«Да», – объявил вердикт судья Кинкид. Присяжные сочли Палмера Лаки и Брендана Ириба виновными и назначили сумму компенсации. По их мнению, сумма ущерба, понесенного ZeniMax и id Software вследствие нарушения авторских прав, составляла пятьдесят миллионов долларов.

Лаки был возмущен до глубины души, отказываясь верить своим ушам. Но это была лишь верхушка айсберга.

«Нарушил ли Палмер Лаки договор о неразглашении коммерческой тайны?»

Присяжные ответили утвердительно. И какую же сумму, по их мнению, теперь следовало выплатить наличными, чтобы возместить убытки ZeniMax и id Software в разумном объеме? Двести миллионов долларов.

Что примечательно, присяжные полагали, что в силу того, что ZeniMax слишком долго медлил с выдвижением обвинений, Лаки не был обязан выплатить требуемую сумму лично. Он освобождался от выплаты компенсации в соответствии с доктриной необоснованного промедления. Тем не менее Oculus как компания по-прежнему был обязан выплатить компенсацию, а значит, ZeniMax уже отхватил двести пятьдесят миллионов долларов, а ведь они рассмотрели еще только половину вопросов.

В конце концов ZeniMax в общей сумме присудили пятьсот миллионов долларов плюс сумму за «ложное указание авторства». Это обвинение судья Кинкид ранее охарактеризовал как «проступок, который совершает некое лицо при коммерческом использовании любого слова, термина, имени, символа или комбинаций всего вышеперечисленного, при котором искажаются данные о его принадлежности к тем или иным организациям,

связях или ассоциациях с другим лицом либо предоставляются недостоверные сведения о природе, характеристиках, качестве или географическом происхождении товаров и услуг, реализуемых данным лицом». Присяжные сочли, что Oculus, Лаки и Ириб виновны в предоставлении ложных сведений и соответственно обязаны выплатить пятьдесят миллионов долларов, еще пятьдесят миллионов долларов и сто пятьдесят миллионов долларов.

Те, кто находился по одну сторону баррикад с Oculus, сочли названные цифры безосновательными и совершенно возмутительными. «В частности, – пояснила г-жа Уилкинсон, – истцы не предъявили никаких доказательств нанесения ущерба по каждому выдвинутому обвинению». Даже Кармак, который не был приговорен к выплате компенсаций, пришел в ужас от вынесенного вердикта, тактики ZeniMax и обвинений в «непрямом копировании».

Все ответчики – Oculus, Facebook, Лаки, Ириб и Кармак покинули Даллас с тяжелым сердцем. Возможно, когда-нибудь Апелляционный суд рассмотрит их апелляцию. Может, в один прекрасный день обвинения снимут. Но для Лаки, который был рассержен больше, чем в минуту грусти, но все же не так сильно, как во время вспышки ярости, возможность пересмотра дела в тот миг не делала погоды. Потому что прямо сейчас, всматриваясь в лицо Роберта Альтмана, расплывшееся в самодовольной ухмылке, он не мог отделаться от воспоминаний о том, как его компания вывернула все наизнанку, как они упорно избегали инвестиций, не желая вкладывать в Oculus даже десяти центов, и в сущности никогда не верили в виртуальную реальность.

Глава 48. Казалось бы, невыполнимая задача

ФЕВРАЛЬ – МАРТ 2016 ГОДА

Фото Марка Цукерберга с полуулыбкой на лице выделялось в сумеречном зале ярким пятном высотой в двенадцать метров и шириной в пятнадцать. Под сенью портрета стояла Кейтлин Калиновски в стильной кожаной куртке и смотрела в зал, обращаясь к сотням участников IV Ежегодного саммита сообщества «Лесбиянки, которые разбираются в технологиях» в Сан-Франциско.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Несколько лет назад Марк Цукерберг начал приглашать всех сотрудников Facebook на еженедельные сессии вопросов и ответов. По пятницам во второй половине дня Марк отдает себя на заклание и по-настоящему честно отвечает на самые неудобные вопросы шестнадцати тысяч работников Facebook. Когда генеральный директор корпорации такого масштаба подобным образом сигнализирует о своей честности и открытости, я чувствую себя в безопасности – не только потому, что я могу поднять любой вопрос во время сессии и получить ответ, но и потому, что я понимаю, что могу обратиться к руководству компании напрямую, если у меня возникнут какие-либо вопросы или возражения в отношении сказанного».

От возрастающего внимания аудитории Калиновски, ловя момент, принялась двигаться по сцене в такт своим словам.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«После выборов мир уже не будет прежним, и это доставляет нешуточное беспокойство. Жизненно необходимо ощущать, что можешь опереться на компанию, в которой работаешь, при этом зная, что тебя не просто выслушают, но и ответят на все накопившиеся неудобные вопросы, не постеснявшись задать такие же неудобные вопросы в ответ. На прошлой неделе в своем открытом письме именно Марк поднял вопрос, который давно был у всех на уме. Он спросил: строим ли мы тот мир, в котором нам всем хотелось бы жить?»

С каждым острым замечанием зал заметно оживлялся.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Я, как и многие другие, уверенно отвечаю: нет»

Оживление продолжало нарастать; симбиоз между оратором и слушателями становилось все более осязаемым, как вдруг…

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Но нам придется вспомнить о том, что правительство, не разделяющее убеждений большинства населения страны, по факту представляет интересы влиятельного меньшинства, наделенного обширной платформой…»

…воодушевление публики внезапно пошло на спад…

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Изменилось и еще кое-что. Не знаю, ощущаете ли и вы то же самое – сфера занятости и, само собой, технологический сектор политизируются до невиданной ранее степени. Как мы наблюдали из заголовков статей, люди судят о своих лидерах не по их талантам и деловой хватке, а по тому, за кого они проголосовали».

…и затем полностью сошло на нет…

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Меня беспокоит, что повестку дня на данный момент определяет страх, а не доверие. Страх начинает распространяться и на наших рабочих местах, вынуждая нас идти на компромиссы, нарушающие нашу слаженную совместную работу».

Прошло несколько недель с тех пор, как закончилось разбирательство по делу ZeniMax, а Палмер Лаки все еще томился дома.

В его кабинете – впрочем, о кабинете можно было забыть – в его *бывшем* кабинете все оставалось по-прежнему. Никакого конференц-зала и близко не предвиделось.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Как же мы поведем за собой народ в подобной обстановке? Как нам продолжать строить мир, в котором нам всем хотелось бы жить? Мой вам первый совет – не отталкивайте никого!»

По обе стороны баррикад юристы все еще ломали копья. Но адвокаты Facebook и юристы Лаки стремились к принципиально разным целям.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Возможно, со стороны сотрудницы Facebook это прозвучит несколько легкомысленно, но если вы будете попросту

выдавливать людей из своего окружения, вы можете упустить ценные сведения, необходимые для понимания нынешних реалий».

Однако в Facebook стремились попросту выжить Лаки, не отдав ему ни цента из той суммы, которую все еще должны были выплатить за покупку компании. Лаки хотел всего-навсего вернуться к работе. Дело не в деньгах, говорил он, а они открыто смеялись, усматривая в его словах явное лукавство. Однако позже Лаки сообщил, что готов отказаться от выплат, потому что дело превыше всего, и для него главное – вернуться в свою компанию. Но тут возникала одна загвоздка: компания больше ему не принадлежала, и работы для него больше не было.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Исследования в который раз подтверждают, что положительный опыт взаимодействия с кем-то, кого ты боишься или недолюбливаешь, равно как и с теми, кто причиняет тебе дискомфорт, может перерасти в обмен мнениями. Я думаю, что в частности гей-браки легализовали именно по этой причине, и именно поэтому это одна из самых быстрых побед во всей истории борьбы за гражданские права. У всех есть знакомые гомосексуалы – по крайней мере, почти у каждого из нас. Также у всех нас есть знакомые-республиканцы».

В зале по-прежнему царил штиль, но всегда есть время посмеяться. Сейчас как раз наступило такое время.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Вообще-то это была не шутка!»

После замечания публика развеселилась еще больше. Даже сама Калиновски не удержалась и начала сдавленно хихикать.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Может быть, в зале они тоже есть. Полагаю, что могу позволить себе ненадолго отойти от сценария, ведь это вполне стыкуется со всем тем, что я пытаюсь вам сказать. Все дело в обстановке, которая сейчас наэлектризована до предела… я всерьез опасаюсь, что мы вообще друг друга не слышим. На мой взгляд, нам всем стоит потерпеть неудобства чуть дольше обычного».

Тем временем, пока переговоры шли своим чередом, Лаки пытался связаться с Ирибом, но к нему было не пробиться.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Ни один великий прорыв в сфере коммуникаций не дался

нам легко. Второй момент, на котором хотелось бы остановиться – универсальный дизайн. Запуск Oculus Rift стал одной из самых сложных задач за всю мою карьеру. Нам предстояло сконструировать устройство, которое подходило бы по размеру 5% женщин и 95% мужчин. Разброс огромный! А мы могли выпустить только одно устройство с идеальной посадкой. В тот момент, когда в вашей голове проносится мысль: „Ой, шлем плохо сидит“, вы уже не стоите на краю крыши небоскреба и не убегаете от динозавра – вы думаете о шлеме».

Лаки удалось связаться с Митчеллом, еще одним своим собратом по Oculus. Но все, что мог сказать Митчелл – для Лаки в Oculus уже «нет места».

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Для создания Rift нам потребовалось более сотни инженеров, проектных менеджеров и дизайнеров, которые в течение двух с лишним лет разрабатывали три сотни компонентов с бесшовным соединением, образующих один-единственный элемент аппаратного обеспечения, который будет переносить вас в иные миры».

Что значит – «нет места»? НЕТ МЕСТА?! Лаки буквально только что переговорил с начальником отдела, и тот сказал ему, что хотел бы видеть Лаки в своем коллективе.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Невозможно создать такой продукт, не обеспечив открытости процесса разработки с мощнейшими контурами обратной связи. Нужно, чтобы продукт опробовали разные люди. Нам необходимо много разных мнений. Самодостаточные функциональные подразделения не работают – они губят продукт».

В конце концов Ириб соблаговолил ответить на одно из сообщений Лаки. У него нет времени на встречу с Лаки, потому что сегодня у него самолет, но он может перезвонить ему. Лаки согласился, но все равно приехал в кампус, надеясь попасть в кабинет к Брендану.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Те же законы применимы и к сообществам. Когда люди начинают наводить шорох в компаниях, устраивая чистки в советах директоров и трудовых коллективах, чтобы окружить себя исключительно теми, кто думает так же, как они. Чем более мощные и жесткие фильтры на входе, тем больше компромиссов с качеством. Нам нужно думать по-разному, чтобы разрабатывать

гениальные вещи».

Не застав Ириба в офисе, Лаки поймал его на выходе из кампуса. Что, черт возьми, здесь творится? Ириб заявил, что происходящее не имеет отношения к его решениям. Что за бред! Вовсе не бред, пояснил Брендан, просто уже не осталось ни одной рабочей группы, в которой нашлось бы место для Лаки.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Третья мысль, которую я хочу озвучить, такова: как утверждает мой опыт, если человек успешен, следует быть успешным ровно настолько, насколько вообще возможно для человека. Если вы успешны, вы можете ощутимо влиять на события. В прошлом году, поднявшись на эту сцену, я говорила о том, как раскачать свою эффективность, как лавировать в офисной политике. Я даже представить себе не могла, что в этом году я буду стоять перед вами и рассказывать о том, как лавировать в реальной политике. Но мой посыл все тот же: с маниакальным упорством сосредоточьтесь на том, что у вас хорошо получается, что делает вас сильнее. И извлекайте из своих усилий максимум. Чем большего успеха вы добьетесь, тем более широкое поле для деятельности перед вами открывается. Я хочу отстаивать свои по большому счету либеральные взгляды на права геев и слышать людей, которые со мной не согласны. Я могу утверждать, что все это время боролась за права геев, свободу репродуктивного выбора и равные с мужчинами возможности для женщин и гендер-квиров в сфере технологий, однако я должна сознаться, что недостаточно преуспела в борьбе против социально-экономического неравенства или расизма. Я хочу и впредь разрабатывать технологии будущего. И мне хотелось бы, чтобы самые талантливые люди работали вместе со мной независимо от их политических взглядов. Чем больших успехов я добиваюсь, тем активнее я развиваю свой потенциал, тем сильнее мои позиции в мире».

Если для него и вправду не нашлось места ни в одной из рабочих групп, отметил Лаки, тогда из этого следует, что и в команде Ириба ему тоже нет места.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Новые возможности налагают на нас ответственность. Facebook ценит вклад каждого работника независимо от гендерного или любого другого статуса».

Значит, одно из двух: либо Ириб солгал, либо он не хочет видеть Лаки в своей команде.

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Мы не намерены мириться с гонениями и дискриминацией. Некоторые практики и моральные установки недопустимы ни в одном офисе. Многие из присутствующих в зале не понаслышке знают, как о нас судят по нашей идентичности и нашей сексуальности, но по нашим политическим взглядам нас судят строже всего…»

Либо одно, либо другое. Либо ты лжешь мне, покрывая Facebook, либо предаешь меня лично. Так где же правда?

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Мы работаем в самой лучшей отрасли в мире. Нам платят за то, чтобы мы изобретали мир заново и создавали новую реальность. Возможно, кому-то покажется, что за последние месяцы стоящая перед нами задача резко усложнилась. Люди ощущают чрезмерное напряжение и недостаток вдохновения, как будто мы столкнулись с нереальной задачей. Но разве не об этом мечтает каждый инженер – о задаче, которая кажется неразрешимой? В сфере разработок всегда было хлопотно, а теперь хлопот заметно прибавится, и в дальнейшем их будет становиться все больше и больше».

Так что же он тогда сказал? Какой ответ придумал?

КЕЙТЛИН КАЛИНОВСКИ

«Первое правило, которым я руководствуюсь при разработке прототипов, – всегда начинать с самой муторной части. Пора выйти на старт, оседлать велосипед и катить вперед, навстречу грязным лужам».

Он сказал: «Мне пора. У меня самолет».

* * *

«Я долго об этом думал, – сказал Хаммерштейн. – По-моему, Брендана лучше всего охарактеризовать так: похоже, он из тех людей, которых недолюбливают собаки».

Лаки расхохотался. Как-то февральским вечером они с Хаммерштейном тайно проникли в кампус Facebook. К тому времени он уже знал, что его дни в компании сочтены, и даже если он уйдет, не получив причитавшейся ему суммы, значит, он хотя бы прихватит с собой честно заработанные трофеи, в чем он ни на йоту не сомневался.

С таким замыслом Лаки и Хаммерштейн зашли в восемнадцатый корпус (пропуск Хаммерштейна все еще работал)

и вдвоем пробрались в общий бар, где за годы скопилось несколько сувенирных бутылок Oculus.

«Ты хочешь забрать все?» – спросил Хаммерштейн.

«Нет, – ответил Лаки. – Возьму только те, на которых стоит мое имя».

Впрочем, как выяснилось, таких вещей оказалось довольно много.

Глава 49. Наемный сотрудник номер один

МАРТ 2017 ГОДА

За несколько недель до последнего дня в компании, когда на стене уже вывесили письменное распоряжение, Палмер Лаки позвонил своему старому другу Джо Чену.

«Джо! – пробасил в трубку Лаки, когда Чен ответил на звонок. – Ты еще работаешь в Vrse?»

«Ну да».

«Теперь уже нет. Ты поможешь мне основать новую компанию».

«Неужели?»

«А то!»

Прошло более четырех лет с того судьбоносного дня, когда Лаки, тогда еще девятнадцатилетний подросток, мыкавшийся в одном номере с Крисом Дайкусом, ворвался в офис Чена в Epson и отважился пригласить полузнакомого парня в Oculus. Чен не мог не улыбнуться, отметив, что Лаки почти не изменился. Разве что в этот раз Чену предстоит стать первым нанятым сотрудником. В этот раз он займет место Дайкуса.

«Что же, эта версия будет старше и мудрее, – пошутил Чен. – Погоди. Разве ты не говорил то же самое Дайкусу в первые дни Oculus?»

Теперь пришла очередь Лаки посмеяться над тем, как мало он изменился с тех времен. Чен прав, почти то же самое он говорил Дайкусу в первые дни Oculus. Однако сейчас он собирался поступить несколько иначе – предложить Чену стать соучредителем. В этот раз он хотел создать компанию на пару с кем-то, кому он безоговорочно доверял во всем.

Позже Дайкус долго размышлял о том давнем разговоре, когда Лаки заявил ему, что он должен бросить свою летнюю подработку в пиццерии Pizza Chalet и перейти на работу в новую VR-компанию. Учитывая все, что случилось после, а именно невиданный подъем, последовавший за сменой работы, предложение Лаки с тех пор входило в число любимых воспоминаний Криса.

Однако теперь воспоминания были испорчены. И дело не только в увольнении, которое больше всего расстроило Дайкуса, а в том, что за последние полгода ни в Oculus, ни в Facebook никто так и не сподобился дать хоть какое-то разъяснение относительно того, что не так с Лаки и почему его уволили. С момента

публикации статьи в Daily Beast со стороны менеджмента Oculus и Facebook он не видел ничего, кроме массового помрачения сознания, увиливания от вопросов и расхождения слов с делом. Что за чертовщина? Куда пропала хваленая «прозрачность» Facebook, о которой нам рассказывали годами? Что самое потрясающее, основателя Oculus еще и выставили вон, а единственным, с позволения сказать, объяснением на этот счет послужила казенная отписка в духе «Счастливо!» – сообщение от Брендана:

«Я хотел сообщить Палмеру о последних нововведениях. За прошлые месяцы мы с ним часто говорили о том, как жить дальше, и в результате наших дискуссий пришли к выводу, что эта неделя в Oculus станет для него последней.

Я знаю Палмера без малого пять лет, и основание Oculus вместе с ним, Нейтом и Майком стало одним из лучших событий в моей жизни. Я горжусь тем, что могу назвать его соучредителем. Палмер сделал нечто большее, чем просто создал компанию – он участвовал в подготовке революции и заставил весь мир поверить в виртуальную реальность.

Я хочу поблагодарить Палмера за все, что он сделал для Oculus и виртуальной реальности. Я уверен, что выражаю мнение множества людей, когда говорю, что по нему будут отчаянно скучать. Его последний официальный рабочий день в компании наступит в пятницу, и он будет рад встретиться со всеми лично. Пожалуйста, не стесняйтесь и подтягивайтесь.

Мы с Палмером собираемся обнародовать это известие сегодня в час дня и активно готовимся к этому событию. Я буду признателен, если до назначенного времени ты сохранишь все в тайне.

Палмер, ты навсегда останешься другом Oculus. Спасибо».

Это сообщение стало последней каплей. Разгневанный и оскорбленный до глубины души Дайкус написал страстный пост, обращенный ко всем сотрудникам Oculus:

«Вся эта ситуация с изгнанием Палмера – самая жалкая и самая мутная разборка в истории Oculus, когда-либо получавшая огласку. Хотите верьте, хотите нет, но после ухода Палмера я оказался самым давним сотрудником Oculus и наблюдал все с самого начала.

Мой пост не затрагивает политических симпатий Палмера – как реальных, так и мнимых. Вот что я думаю насчет того, как Oculus кулуарно решил проблему и как преподнес это дело своим сотрудникам.

Как известно, в сентябре прошлого года о Палмере написали статью, которая спровоцировала чудовищную пиар-катастрофу

как внутри компании, так и за ее пределами. Вскоре после публикации Палмер „ушел в отпуск“ на неопределенный срок, который то и дело продлевали. Примерно за неделю до судебного разбирательства с ZeniMax он вернулся на работу, а потом снова „ушел в отпуск“, который закончился увольнением.

Вот все внутренние публикации по поводу Палмера за то время, которые мне удалось найти.

Сессия вопросов и ответов от 14 октября: сказано, что „Палмера все еще нет в офисе. Когда он вернется, он будет готовиться к процессу ZeniMax. Мы все еще раздумываем, чем он может заняться в долгосрочной перспективе“.

17 ноября, Таун-Холл: сказано, что „Палмер попросил продлить ему отпуск. Когда он вернется, он будет готовиться к процессу ZeniMax. Согласно сообщениям пиар-службы, Палмер не успел наворотить дел в большой политике. После возвращения он будет готовиться к разбирательству“.

4 декабря: Палмер принес извинения внутри компании. Сказано, что „при освещении инцидента СМИ изобразили меня в искаженном свете, я не приемлю расизма, травли, разжигания ненависти и т. д. Я планирую заниматься виртуальной и дополненной реальностью в течение следующих пятидесяти лет“.

Сессия вопросов и ответов от 10 февраля: сказано, что „Палмер больше не будет публичным лицом нашей компании. Он все еще занят юридическими вопросами. Мы все еще раздумываем, чем он может заняться в долгосрочной перспективе“.

30 марта: Палмера уволили. Сказано, что „Палмер покинул нас. По нему будут отчаянно скучать“.

На мой взгляд, вся эта чепуха, которую твердили шесть месяцев подряд, никак не проясняет сути дела. Прозрачностью тут и не пахнет. Брендан сообщил нам об уходе Палмера буквально за полчаса до того, как об этом узнал весь мир, и это НЕЛЬЗЯ считать проявлением прозрачности. Нам не объяснили, почему отпуск Палмера длится месяцами (и что мешало ему присутствовать в офисе, когда решается его судьба?) Лично мне не верится, что Палмер добровольно сторонился Oculus и избегал всех своих коллег и друзей. Сомневаюсь, что подготовке к судебному разбирательству тогда нужно было уделять каждый день. К тому же непонятно, откуда исходила инициатива по его увольнению – от Facebook, от Oculus или от обоих сразу? И было ли руководство Oculus заинтересовано в том, чтобы Лаки остался? Неизвестно.

Более того, пост Брендана был написан накануне последнего дня Палмера в компании. В тот день Палмер так и не пришел в

кампус. Я знаю его много-много лет и могу поручиться, что он сделал это не по собственной воле. Палмер определенно хотел прийти попрощаться с людьми, с которыми он работал несколько лет.

Во многих коллективах устраивали прощальные вечеринки для сотрудников, которые собирались уволиться. Мне самому приходилось несколько раз бывать на таких вечеринках, когда в команде разработчиков аппаратного обеспечения провожали стажеров. Итак, мы проводили прощальные вечеринки для стажеров, но для основателя компании почему-то сделали исключение – вы что, серьезно? Если Oculus не ценит даже своего учредителя, то мне как-то не верится, что компания высоко ценит меня как сотрудника.

Все это так не похоже на Oculus! Либо наши представления о прозрачности сильно деградировали, либо в отступлении от принципов прозрачности, которое мы наблюдали в данном случае, виновен не только Oculus. Так или иначе я уже не склонен верить в прозрачность нашей головной компании».

С точки зрения многих сотрудников Oculus, пост Дайкуса идеально отобразил ощущение досады, замешательства и неуверенности, которое не покидало их в последние месяцы. Большинство из них симпатизировали Лаки; по их мнению, с ним обошлись несправедливо, а Oculus, вставший на путь перемен, отчаянно нуждался в его руководстве. Даже тех, кто не особенно переживал о судьбе Палмера и полагал, что Oculus перерос своего основателя, либо его политические взгляды разъедали коллектив подобно раковой опухоли, в глубине души тронул пост Дайкуса. Просто потому, что они также жаждали ответов.

Тем не менее ответов не предвиделось. Никаких подробных объяснений так и не последовало. Вместо этого Ириб отправил еще одно короткое сообщение Дайкусу и заодно всем остальным, разделявшим его чувства, после чего тема была закрыта. С тех пор руководство Oculus и Facebook к ней более не возвращалось.

Настроения менеджмента вполне понятны. В нашей компании не принято обсуждать обстоятельства увольнения кого-либо из сотрудников. Причины, побуждающие сотрудников расстаться с нами, носят личный характер, так что мы придерживаемся политики замалчивания из соображений конфиденциальности. Хотя порой может показаться, что это расходится с нашей базовой ценностью – принципом открытости, – для всех нас важно последовательно придерживаться политики замалчивания. И все-таки каждое увольнение тяжело сказывается на всех, кто остается с нами, продолжая выполнять нашу миссию, не говоря уже об уходе

одного из основателей, который с самого начала был главным идейным вдохновителем Oculus.

Мы будем рады, если те, кто интересуется подробностями, свяжутся с Палмером и скажут, как много он для них значит. Я знаю, что он дорожит вниманием каждого из вас, и он очень гордится тем, что мы уже создали сообща и к чему стремимся в будущем.

Через шесть недель Дайкус опубликовал еще один пространный пост – на этот раз, чтобы попрощаться.

«Как ни прискорбно, но я вынужден сообщить, что сегодня, в пятницу 19 мая, я проведу свой последний день в Oculus/ Facebook. Мне представилась прекрасная возможность сменить место работы. К сожалению, я не могу сказать, куда я устраиваюсь, помимо того, что это стартап в Южной Калифорнии, который на данный момент работает в скрытом режиме. Надеюсь, что в будущем я смогу рассказать больше!

Всю оставшуюся неделю я буду документировать весь свой код, блоки программного управления и системы автоматизированного проектирования, а также сворачивать и передавать преемникам текущие проекты. Если вы когда-либо прибегали к моим услугам и полагаете, что в будущем вам понадобится что-то из этого хозяйства, дайте мне знать, чтобы я переслал вам нужные файлы!

Почему я ухожу из Oculus? Я бы с радостью поработал в компании как минимум еще пару лет, но тут подвернулась новая работа, и по всему выходит, что именно этим я и хотел бы заниматься. Я скучаю по тем временам, когда Oculus был стартапом – многие воспоминания о компании, которые мне дороги, связаны с тем периодом. Только не поймите меня неправильно, я по-прежнему беззаветно люблю Oculus, и мне нравится то, чем я здесь занимался, но я хочу вернуться к режиму работы, привычному для стартапов – в быстром темпе, когда каждый в ответе за все.

За годы, проведенные в Oculus, я познакомился и работал со множеством бесподобных людей, вы все просто потрясающие! Мне бы хотелось поддерживать с ними связь, так что, пожалуйста, отправьте запрос на добавление в друзья на мой основной Facebook-аккаунт, на имя Кристофера Дайкуса. Аккаунт, с которого я сейчас пишу (от имени Криса Дайкуса) создавался только для рабочих целей, когда Facebook выкупил Oculus. Теперь он большую часть времени будет простаивать, хотя иногда я буду его просматривать. Через несколько недель я переберусь отсюда на юг, в прекрасную солнечную Калифорнию, но буду часто заглядывать в гости.

Надеюсь, что в будущем мы еще встретимся, и желаю Oculus всего наилучшего. Было чудесно со всеми вами работать. Мы сдвинули виртуальную реальность с мертвой точки, создали новую отрасль и новую игровую платформу! Я всей душой верю в Oculus и людей, которые здесь работают, и буду с нетерпением ожидать выпуска новых продуктов. Я, несомненно, буду внимательно следить за успехами компании.

Как я уже говорил, сегодня мой последний день в Oculus – пятница, 19 мая. Я намерен оставаться онлайн как можно дольше, так что, скорее всего, буду доступен в чате, если кому-то захочется поговорить.

Мне немного досадно оттого, что я не продержался в компании до пятой годовщины работы в Oculus – мне не хватило всего двух с половиной месяцев! Ах да: мой титул достанется кому-то другому.

Крис Дайкус, сотрудник номер один, выбывает из игры».

Упомянутый Дайкусом стартап, работающий в скрытом режиме, оказался молодой инновационной оборонной компанией Anduril, основанной Джо Ченом и – как вы уже догадались! – Палмером Лаки.

Глава 50. Он вернулся!

МАЙ 2017 ГОДА

«Я не хочу становиться вторым Эдуардо», – сказал Лаки Чену, имея в виду соучредителя Facebook Эдуардо Саверина, которого, как известно, выжили из собственной компании, и с тех пор в Кремниевой долине его по большей части сбросили со счетов.

Когда они, сидя дома у Лаки, размышляли о будущем Anduril, Чен на какое-то мгновение оторопел. Признаваться в своей уязвимости было настолько не в характере Лаки, но на тот момент, когда оба засиделись допоздна, составляя презентацию для своей новой компании, оговорка все же не была лишена смысла. Собираясь на встречу с венчурными инвесторами, Лаки не хотел, чтобы его воспринимали как «очередного Эдуардо».

«Чувак, – сказал Чен, качая головой. – Это тебе не грозит. Во-первых, Эдуардо был всего-навсего денежным мешком, а ты – это *ты*, как ни крути. Во-вторых, с учетом того, как быстро все наладилось за прошлый месяц… я к тому, что тогда я не знал наверняка, во что ввязываюсь, но я быстро сообразил: черт подери, он снова это сделал!»

Лаки кивнул. Чтобы разговор не сползал на личные темы, чересчур болезненные для него, он поспешно заговорил о новой технологии разработки дронов, о которой что-то слышал, и возможном найме кое-каких ребят из Palantir. Потом он поведал Чену, что в мае они с Николь планировали отправиться в путешествие – «совершенно не в тему, но это реально круто». Наконец-то настоящий отпуск! Они собирались посетить фестиваль аниме Machi Asobi в Токусиме, Япония.

* * *

«Вас уволили из Facebook из-за ваших политических взглядов?»

«Я не могу давать комментарии», – ответил Лаки японскому фанату виртуальной реальности двадцати с небольшим лет. Это был один из группы людей в красочных косплейных костюмах, обступивших Лаки в надежде задать ему вопрос или раздобыть автограф, прежде чем начнется панельная дискуссия на Machi Asobi, которую все они дожидались.

«А может, потому что вы нарушили договор о

неразглашении?» – спросил еще один энтузиаст.

«Мне очень жаль, – ответил Лаки, – но я ничего не могу сказать».

«Что за дерьмо», – раздался в толпе девичий голосок. Лаки отреагировал стойко, не подав виду, что сказанное возымело хоть какой-то эффект – ни вздоха, ни улыбки, ни пожимания плеч, и все собравшиеся яростно закивали головами, выражая согласие с девушкой, которая, по-видимому, заключила, что все, что сотворил с Лаки Facebook, следует считать «дерьмом»: «Они все – дерьмо!»

В скором времени появилась Юи Арарки, менеджер по внешнеполитическим связям, сотрудничавшая с разработчиком виртуальной реальности, известным под псевдонимом GOROman, и провела Лаки и Эдельманн к их местам. Арарки, дружившая с Лаки не первый год, вот уже несколько дней кряду состояла при них кем-то вроде переводчика и опекуна в одном лице, пока они посещали Machi Asobi. По большому счету она следила за тем, чтобы парочка не упустила какую-нибудь нердовскую фигню (а заодно и переводила их гиковские высказывания по мере необходимости). Оттаскивая Лаки от толпы, она была рада слышать, как фанаты произносят в адрес Лаки фразы, не требующие перевода:

«Вы великий человек!»

«Виртуальная реальность появилась благодаря вам!»

«Вы снова добьетесь больших успехов!»

Панельная дискуссия, на которую прибыли Лаки, Эдельманн и Арарки, представляла собой круглый стол, на котором присутствовали создатели контента, такие как их общий друг GOROman. За тем они сюда и приехали – послушать доклад GOROman о разработке проекта Mikulus для Oculus Rift и о будущем виртуальной реальности. Кроме того, их ждал еще один сюрприз – напротив GOROman сидел Сейдзи Мидзусима, режиссер аниме «Изгнанные из рая», которое так нравилось Лаки. До чего же приятная неожиданность – встретить Мидзусиму на дискуссии, хотя за минувшие дни случалось всякое.

Вылетая в Японию, Лаки толком не знал, чего от нее ожидать. Прошло почти девять месяцев с тех пор, как он в последний раз бывал на какой-либо выставке, конвенте или ярмарке. Если не считать судебных заседаний по делу ZeniMax, он по сути уже девять месяцев не был в местах, где его могли узнать. Кроме того, по прибытии в Японию Лаки не знал наверняка, какой прием ему окажут.

К счастью, фестиваль Machi Asobi полностью оправдал его надежды – время словно обратилось вспять, когда The Daily Beast

еще не начал распускать о нем лживые слухи. Публика на фестивале состояла из таких же любителей аниме и приняла его более чем любезно. Их совершенно не интересовали его политические убеждения, они не поглядывали на него свысока и не расценивали его уход из Oculus как нечто вроде позорной опалы. Все, кто узнавал его, хотели говорить только об аниме, виртуальной реальности или о «смелом» выборе костюма.

Смелый выбор заключался в том, что Лаки предстал на публике в костюме Quiet, героини компьютерной игры Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, который состоял из ботинок на толстой подошве, порванных нейлоновых чулок, зеленого камуфляжного рюкзака и топа от бикини, прикрывавшего обнаженную грудь. И в самом деле, выбор костюма оказался настолько смелым, что в Соединенных Штатах его отметили журналисты всех околотехнических изданий. Хотя Лаки льстило, что репортеры сочли его пристрастие к косплею достойным инфоповодом, его не особенно радовало, что при этом никто из них так и не внес правок в статьи о нем и Nimble America, причем даже в новых публикациях содержались ссылки на недостоверные материалы. Чертовы журналисты.

Откровенно говоря, они поступали нечестно. Тем не менее Лаки был убежден, что хорошие журналисты все-таки есть, хотя их и немного. Среди них был и репортер нишевого японского издания MoguraVR, которому Лаки решил дать первое интервью со времен ухода из Oculus.

В ходе беседы с корреспондентом MoguraVR Лаки дал понять, что он не вправе обсуждать обстоятельства ухода из Facebook и подробно освещать проекты, над которыми он работал до увольнения. С другой стороны, и репортер, и читатели, и даже Николь Эдельманн поняли, что Лаки действительно любит подолгу рассуждать о технологиях.

Палмер, если мне не изменяет память, на вас повлиял научно-фантастический роман «Лавина». Многие полагают, что технологический прогресс превращает наш мир в некое подобие научной фантастики. Если бы вы прямо сейчас могли создать аниме, какой сюжет вы бы выбрали? Как вы себе представляете будущее?

Честно говоря, у меня и в самом деле есть несколько идей для аниме с научно-фантастическим сюжетом. Я задумываюсь об этом на досуге, но не знаю, удастся ли мне когда-либо воплотить их в жизнь. Один из моих замыслов – мир будущего с повсеместной автоматизацией. Все машины стали самоуправляемыми, и всю работу делают компьютеры. Люди больше не знают, как водить

автомобиль, и потеряли способность думать своей головой…

Единственное исключение – группа людей, восставших против такого общества. Они могут собирать и ремонтировать механизмы, самостоятельно водят свои автомобили. Они не пользуются никакими технологиями, облегчающими жизнь, например, теми же компьютерами, думают своей головой и остаются свободными, не позволяя системе себя поглотить.

Это антиутопическое будущее, как в «Матрице» и «Терминаторе»?

Я хочу изобразить хорошее будущее. Это не антиутопия, в которой машины контролируют все и вся. Хотя можно сказать, что оно отчасти похоже на антиутопию. Я хочу показать, как технология, которая приносит обществу пользу, может одновременно лишить нас величайшей движущей силы – индивидуальности.

Во время интервью Эдельманн заметила, как в глазах Лаки вспыхнул огонек, которого она уже давно не видела и успела по нему соскучиться, потому что знала, как истосковался по нему сам Лаки. С каждым днем Палмер становился все больше похож на себя прежнего, и это был хороший знак. Этому в значительной мере способствовало возвращение к работе: долгие дни, полные стремления создать что-нибудь с нуля, и долгие вечера с Ченом, проведенные в стратегических размышлениях. Похоже, что снова настали первые дни Oculus.

Что сейчас подпитывает ваш интерес к виртуальной реальности?

Почти каждую неделю я нахожу контент, который побуждает меня воскликнуть: «Виртуальная реальность – наше будущее, и я должен приблизить будущее виртуальной реальности». Сейчас меня больше всего тревожит, что VR-технологии распространяются недостаточно быстро, и люди успевают к ним охладеть. [Так что] сейчас меня больше всего мотивируют две задачи: сделать виртуальную реальность более привлекательной для каждого из нас и помочь VR-разработчикам выстроить процветающий бизнес. На данный момент разработчикам виртуальной реальности сложно продержаться на плаву, занимаясь исключительно разработками VR-контента.

Возвращение к работе помогло. Творить, модить, утилизировать – все это было крайне важно для возврата утраченного. Поездка на Machi Asobi также сыграла важную роль. Публика оказалась просто сногсшибательной, сумасшедшие костюмы подливали масла в огонь, и Лаки ничуть не сожалел о

том, что придется лететь домой с лишним чемоданом, набитым безделушками и сувенирами, приобретенными во время фестиваля. Когда берешь с собой несколько тысяч долларов наличными, как обычно делал Лаки, выезжая за рубеж, начинаешь невольно потакать своим прихотям, в шутку пояснил Палмер Николь. Кроме работы и поездки на фестиваль, в его жизни была еще одна важная вещь – Интернет. Насколько он себя помнил, во время странствий Интернет служил ему домом. Месяцем раньше после долгого перерыва Лаки вернулся в Интернет со всеми его преимуществами, недостатками и уродствами, запостив на Reddit краткое сообщение всего из девяти букв: **я вернулся**.

«Палмер, идите сюда!», – сказал GOROman и махнул другу рукой, приглашая присоединиться к круглому столу.

Какое-то мгновение Лаки колебался, стоит ли идти. Не окажется он лишним за круглым столом? Не стану ли я пятым колесом в телеге, так как не говорю по-японски? Но GOROman продолжал махать рукой, и вскоре публика начала делать призывные жесты, приглашая Палмера Лаки выйти к ним на сцену.

Что же, будь по-вашему. Я иду. Пробираясь к сцене, Лаки решил, что не стоит разочаровывать публику, и пустился бегом по проходу между креслами, как спринтер, а вместо того, чтобы подняться на сцену по лестнице, как нормальный человек, он попытался на нее запрыгнуть, но приземлился неудачно, на живот, и, поскользнувшись, укатился под конференц-стол.

С тех пор, как я основал Oculus, прошло уже пять лет. Дела продвигались по-настоящему быстро…

Затем Лаки показался из-за противоположного края стола – разумеется, под очередной взрыв аплодисментов, а потом присоединился к другим участникам круглого стола и включился в разговор.

Под конец заговорили о потенциале применения VR-технологий при создании аниме. Собственно говоря, Сейдзи Мидзусима, режиссер, которым восхищался Лаки, настолько загорелся этой идеей, что даже пожелал разработать набор анимационных инструментов.

«Палмер, вы не могли бы пустить в ход свои сверхспособности, чтобы помочь реализовать этот замысел?» – спросил переводчик, переадресуя Лаки вопрос модератора.

«Вообще-то, – ответил Лаки, – у меня только одна сверхспособность…»

Он взял драматическую паузу, но переводчик не стал утруждать себя ожиданием. Затем, как только переводчик

закончил, Лаки полез в карман, чтобы эффектно закончить свою реплику. На его губах играла дерзкая усмешка, которая говорила миру, что он вернулся по-настоящему и будет возвращаться всегда, а все попытки сокрушить его обречены на провал. Палмер Лаки – шоумен, изобретатель-самоучка и подросток, основавший Oculus, единый в трех лицах – извлек из кармана горсть купюр – несколько тысяч долларов, зажатых в кулаке – и тут же высыпал на режиссера «Изгнанных из рая» часть денег, заработанных в раю…

Мне даже не верится, что действительно прошло пять лет. Каждый день был прожит на всю катушку. Оглядываясь на те времена, могу сказать, что все эти годы пролетели как одно мгновение…

ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).

ЛОГО
ЛОГОТИП ВАШЕЙ КОМПАНИИ НА ОБЛОЖКЕ
КНИГА О БИЗНЕСЕ
ЛОГОТИП НА КОРЕШКЕ
ПОЛЕЗНЫЙ И ИНТЕРЕСНЫЙ ТЕКСТ О ВАШЕЙ КОМПАНИИ ДЛЯ КЛИЕНТОВ
ТЕКСТ ДЛЯ КЛИЕНТОВ НА ОБЛОЖКЕ

У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

Звоните:
+7 495 411 68 59, доб. 2261

Заходите на сайт:
eksmo.ru/b2b

notes

Примечания

1

Эрнест Клайн – американский писатель, сценарист и декламатор. Прежде всего известен как автор двух научно-фантастических романов – «Первому игроку приготовиться» (2011) и «Армада» (2015). – Прим. ред.

2

Dungeons and Dragons, D&D, DnD – настольная ролевая игра в жанре фэнтези, разработанная Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. Впервые была издана в 1974 году. В игре принимают участие несколько игроков и ведущий (Dungeon Master, т. е. Мастер подземелья). Ведущий является арбитром и рассказчиком. Игроки создают группу из нескольких персонажей, которая взаимодействует с окружающим миром, разрешает различные конфликты, участвует в сражениях и получает награды. – Прим. ред.

3

CompuServe – первый в США крупный интернет-провайдер, который доминировал на рынке онлайн-услуг в 1980-х и до середины 1990-х годов. На пике своего развития компания была известна системой онлайн-чатов и форумов, обширными библиотеками программного обеспечения для большинства компьютерных платформ и серией популярных онлайн-игр. Также компанией был разработан формат GIF. – Прим. ред.

4

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, или ММОРПГ (Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. Основной чертой является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира. – Прим. ред.

5

World of Warcraft – игра в жанре MMORPG, разработанная и издаваемая компанией Blizzard Entertainment. Действие World of Warcraft происходит в фэнтезийной вселенной Warcraft. Представляет собой стратегию в реальном времени, где каждый игрок управляет одним персонажем и может взаимодействовать с другими игроками в общем виртуальном мире. Игра была выпущена 23 ноября 2004 года, к десятилетию Warcraft: Orcs & Humans. – Прим. ред.

6

Вилли Вонка – герой сказочной повести Роальда Даля «Чарли и шоколадная фабрика», а также экранизаций «Вилли Вонка и шоколадная фабрика» (1971) и «Чарли и шоколадная фабрика» (2005). По сюжету Вонка – эксцентричный шоколадный магнат – устраивает розыгрыш пяти золотых билетов, которые позволят пяти детям побывать на его фабрике и получить пожизненное обеспечение шоколадом. – Прим. ред.

7

Пасхальное яйцо, или пасхалка – секрет в компьютерной игре, фильме или программном обеспечении, заложенный создателями. Является своеобразной шуткой для внимательных игроков или зрителей, но также может применяться для защиты авторских прав. Название происходит от популярного в США и бывших Британских колониях семейного мероприятия «охота за яйцами», устраиваемого накануне Пасхи, в котором участники должны с помощью подсказок найти как можно больше спрятанных по местности предметов – пасхальных яиц. – Прим. ред.

8

Про историю появления игры DOOM и взаимоотношения ее основателей Джона Кармака и Джона Ромеро читайте в книге «DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр» (авт. Дэн Пинчбек, изд-во «Бомбора», 2020). – Прим. ред.

9

Моддинг (англ. modding; от modify – «модифицировать, изменять») – внесение изменений в конструкцию и дизайн электронных устройств с целью улучшения их внешнего вида и технических характеристик. Обычно под словом «моддинг» понимают видоизменение компьютеров и периферии. – Прим. ред.

10

Энтони Эдвард «Тони» Старк – персонаж комиксов, мультфильмов и фильмов вселенной Marvel, также известный как Железный человек. Участник команды Мстителей, носящий высокотехнологичный костюм-доспех. – Прим. ред.

11

«Во все тяжкие» (Breaking Bad) – американская телевизионная криминальная драма. На протяжении пяти сезонов показана история Уолтера Уайта, школьного учителя, у которого диагностировали неоперабельный рак легких. Вместе со своим бывшим учеником Джесси Пинкманом он начинает производить и продавать метамфетамин, чтобы обеспечить финансовое будущее своей семьи. – Прим. ред.

12

О жизни Джарона Ланье и его вкладе в разработку VR-технологий читайте в книге «На заре новой эры. Автобиография отца виртуальной реальности» (авт. Джарон Ланье, изд-во «Бомбора», 2018). – Прим. ред.

13

Virtual Boy – первая домашняя игровая консоль, созданная фирмой Nintendo, способная отображать «настоящую» трехмерную графику. Система была выпущена в 1995 году в Японии и США и стоила около ста восьмидесяти долларов. Virtual Boy стал разочарованием для игроков, так как на практике значительно отличался от того, что говорилось в рекламе. Несмотря на постоянное снижение цены, объем продаж оставался довольно низким, вследствие чего поддержка системы была прекращена уже в следующем году. – Прим. ред.

14

Fakespace Boom 3C – гарнитура виртуальной реальности, выпущенная в 1992 году. Устройство было оснащено стереодисплеями разрешением 1280 × 1024 и обладало углом обзора в 110 градусов. – Прим. ред.

15

Иммерсивный – «с эффектом полного погружения» (от англ. to immerse – «погружаться»). – Прим. ред.

16

Морфеус (англ. Morpheus) – персонаж фильма «Матрица» (1999), исполняемый актером Лоуренсом Фишберном. Имя «Морфеус» отсылает к древнегреческому богу сновидений Морфею. – Прим. ред.

17

Шутер от первого лица – жанр компьютерных игр, в которых игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного или любого другого оружия с видом от первого лица таким образом, чтобы игрок воспринимал происходящее глазами протагониста. – Прим. ред.

18

Кодер – программист, специализирующийся на кодировании – написании исходного кода по заданным спецификациям. – Прим. ред.

19

Сеттинг (англ. setting – «помещение, установка, обстановка») – среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия. Термин применяется в контексте настольных и компьютерных игр, фильмов, художественных произведений и т. д. – Прим. ред.

20

Сайд-скроллер (англ. side-scroller, side-scrolling game) – компьютерная игра, в которой игрок наблюдает за игровым процессом посредством «расположенной» сбоку виртуальной камеры. Персонажи обычно могут перемещаться только влево или вправо. – Прим. ред.

21

Гэндальф – один из центральных персонажей в произведениях Джона Р. Р. Толкина «Хоббит, или Туда и обратно», «Властелин колец», «Сильмариллион» и некоторых других работах. Архетипический мудрый волшебник. – Прим. ред.

22

Клоузер (от англ. to close – закрывать) – тот, кто закрывает сделки. – Прим. ред.

Guitar Hero. – Прим. ред.

24

Термин «ААА-игра» («трипл-эй») используется в индустрии компьютерных игр для обозначения наиболее высокобюджетных компьютерных игр, рассчитанных на массовую аудиторию и требующих огромных затрат как на саму разработку игры, так и на ее маркетинг – в первую очередь рекламную кампанию ко времени выхода. – Прим. ред.

25

Полную версию ролика Oculus Rift для Kickstarter можно посмотреть по ссылке https://youtu.be/DhcOMOWRMnA в официальном канале Oculus в Youtube. – Прим. ред.

26

Эндорсер (англ. endorser – дословно «ручающийся» или «заверитель») – лицо, использующее по контракту чужую продукцию или услугу с целью прорекламировать их. – Прим. ред.

27

Лоракс – персонаж одноименного американского полнометражного мультфильма 2012 года, снятого по мотивам одноименной детской книги Доктора Сьюза. Лесной дух, выглядящий как мохнатый зверек с густыми усами. – Прим. ред.

28

Этот закон состоит в том, что количество транзисторов, размещаемых на кристалле интегральной схемы, удваивается каждые 24 месяца. Данное эмпирическое наблюдение сделал Г. Мур. – Прим. ред.

29

Ouya – игровая приставка («микроконсоль»), выпущенная компанией Ouya Inc. в 2013 году и работающая на ОС Android. Была задумана как доступная и открытая альтернатива дорогостоящим приставкам. – Прим. ред.

30

Pebble – смарт-часы от компании Pebble Technology. – Прим. ред.

31

«Костюм» (suit) и «жилет» (vest) на сленге означают «начальник» и «большой босс» соответственно. – Прим. ред.

Джетлаг – синдром смены часовых поясов. – Прим. ред.

33

Популярный американский гитарист, клавишник, обладатель семи премий «Грэмми», автор-песенник и исполнитель. – Прим. ред.

34

Ранний последователь (рекл.) – человек, воспринимающий новинки быстро, но с осторожностью. – Прим. ред.

35

Ask Me Anything – «Спрашивайте меня о чем угодно». – Прим. ред.

36

Известный американский актер кино («Парк Юрского периода», «Муха», «День независимости» и др. фильмы). – Прим. ред.

Interservice/Industry Training, Simulation and Education conference – Конференция по межведомственному взаимодействию, производственному обучению, моделированию и образованию. – Прим. ред.

38

Kinko's – старое название сети FedEx Office, предоставляющей услуги по доставке (FedEx Express и FedEx Ground), а также по печати, копированию и переплету. – Прим. ред.

39

Consumer Electronics Show – Выставка потребительской электроники. – Прим. ред.

Игра слов, слово, образованное от сочетания названия Oculus и популярного в США напитка Kool-Aid. – Прим. ред.

Посмотреть этот выпуск на Youtube можно по ссылке https://youtu.be/LCB19lzAXS8 – Прим. ред.

42

Персонажи американских мультсериалов – птица и койот. Созданы художником и режиссером Чаком Джонсом. Сценарии были написаны Майклом Мальтисом. – Прим. ред.

43

От Organic Light-Emitting Diode – органический светоизлучающий диод. – Прим. ред.

Design, Innovate, Communicate, Entertain – Разрабатывай, Изобретай, Общайся, Развлекайся. – Прим. ред.

45

Анбоксинг (англ. unboxing, рус. распаковка) – зафиксированный на видео или фото процесс распаковки нового товара, как правило из сферы потребительской электроники или цифровых технологий. – Прим. ред.

46

Один из наиболее известных венчурных фондов, владеет акциями большинства крупнейших IT компаний, таких как Facebook, Twitter, Skype, Zynga и др. – Прим. ред.

47

Первая публичная продажа акций компании. – Прим. ред.

48

Тогда коллеги еще знали Луизу Кларк как Роберта Кларка. – Прим. автора.

Virtual Reality Modeling Language – язык моделирования виртуальной реальности. – Прим. ред.

Сетевой ресторан мексиканской кухни. – Прим. ред.

51

Чипотле – копченые перцы халапеньо, очень острые, с красной толстой морщинистой кожурой. – Прим. ред.

52

Высокопоставленный представитель отдела слияний и поглощений корпорации Facebook, юрист. – Прим. ред.

53

Миллиардер (США), соучредитель, председатель и директор компании Netflix. – Прим. ред.

54

Джеки Трихорн – персонаж фильма «Большой Лебовски», продюсер порнофильмов. Его наемники вламываются к Лебовски в начале истории. – Прим. ред.

Предложение 8 (англ. Proposition 8) – конституционная поправка штата Калифорния, запрещавшая однополые браки. Была принята на референдуме 4 ноября 2008 года. В 2010 году Федеральный суд США принял решение о незаконности Поправки 8. – Прим. ред.

56

Цитата принадлежит герою аниме-сериала «Код Гиасс» Лелушу Ламперужу. – Прим. пер.

57

Кэмерон и Тайлер Уинклвоссы – американские предприниматели, долгое время судившиеся с Марком Цукербергом, настаивая на том, что он украл идею их сайта для Facebook. – Прим. ред.

58

Google Cardboard («Картон») – VR-шлем компании Google, главной частью которого служит обычный смартфон. Название связано с простейшим вариантом шлема виртуальной реальности, который, по замыслу разработчиков, можно собрать из двух линз, застежек и картона. – Прим. ред.

59

Игра слов: Cannon в переводе – пушка, Canon – канон, правило. – Прим. ред.

Первая поправка в Конституцию США гарантирует неприкосновенность всех основных гражданских свобод, а вторая – право на хранение и ношение оружия. – Прим. ред.

61

Майкл Малиновски – вымышленное имя, присвоенное респонденту по его требованию. – Прим. автора.

62

Ржавый пояс (Rust Belt), известный также как Индустриальный или Фабричный пояс, – часть Среднего Запада и восточного побережья США, в котором с начала промышленной революции и до 1970-х годов были сосредоточены сталелитейное производство и другие отрасли американской тяжелой промышленности. – Прим. ред.

63

Эта организация признана террористической и запрещена на территории России. – Прим. ред.

НКО – некоммерческая организация. – Прим. перев.

65

Питер Тиль (Петер Андреас Тиль, род. в 1967 году, Франкфурт) – американский бизнесмен немецкого происхождения, инвестор и управляющий хедж-фондами. Вместе с Максом Левчиным основал платежную систему PayPal и был ее генеральным директором. – Прим. ред.

66

Карл Целиан Айкан (род. в 1936 году, Нью-Йорк) – американский предприниматель, финансист и корпоративный рейдер, состояние которого на 2014 год оценивалось в 24.5 млрд долл. США (25-е место в списке Forbes). – Прим. ред.

67

Оскорбительное (в странах Запада) определение для человека, отстаивающего прогрессивные взгляды (феминизм, мультикультурализм). – Прим. ред.

68

Make America Great Again – лозунг Дональда Трампа в президентской кампании 2016 г. Ранее использовался и другими президентами США. – Прим. ред.

69

Лассо правды (лассо Гестии) – оружие Чудо-женщины, персонажа вселенной DC Comics. Любой, кто окажется схвачен этим лассо, попадает в полное подчинение его обладателю и способен говорить только правду. – Прим. ред.